LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

IN ANTEPRIMA

SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

CRASH TEAM RACING

FIGHTING FORCE 2

DINO CRISIS

SABOTEUR

WIP3OUT

SPYRO 2

RECENSITI

SAGA FRONTIER 2

CROC 2

GIUGNO
1999
L.7.000
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

RECENSIONE E INTERVISTA AI PROGRAMMATORI DI

DRIVER

DRIVER

"Ti promettiamo la più bella corsa della tua vita"

- Ufficiale PlayStation Magazine Aprile '99 (9/10)

"Originale, divertente, tecnicamente valido: uno dei migliori giochi del 1999".

- Superconsole PlayStation

"Come si fa a guidare senza volante...?"

REFLECTIONS

PlayStation

RADIO 105 NETWORK

HX HalifaX

www.halifax.it

DRIVER™© 1998 GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED AND CREATED BY REFLECTIONS, A GT INTERACTIVE DEVELOPMENT STUDIO. REFLECTIONS AND THE REFLECTIONS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE REFLECTIONS DEVELOPMENT STUDIO. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. GT IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

L'Acqua Santa Non Basta!

EVIL ZONE

PlayStation

www.3dplanet.it

TITUS

3D PLANET S.r.l. via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02/4884711 - Fax 02/4884187

COL DIAVOLO DEVI USARE LA MAGIA!

adv: info@graphimage.it

Personaggi in puro stile manga, animazioni degne dei migliori cartoni animati nipponici, un'infinità di mosse davvero spettacolari e in più tanta, tanta violenza. Se pensavi di aver visto ormai tutto dei picchiaduro avrai una piacevole sorpresa giocando a Evil Zone! Scegli il tuo personaggio e inizia a combattere, fai fuori tutti i partecipanti al torneo per poi trovarti di fronte a Ihadurka, l'amante del diavolo, che ti farà faticare parecchio prima della vittoria finale. L'adrenalina scorrerà a fiumi, sempre che tu ce la faccia a reggere il confronto con il MALE!

Distribuito da

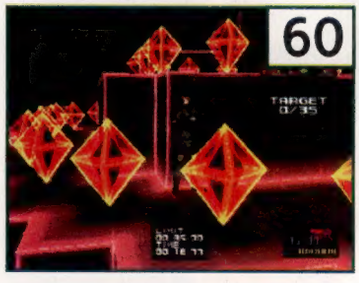
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

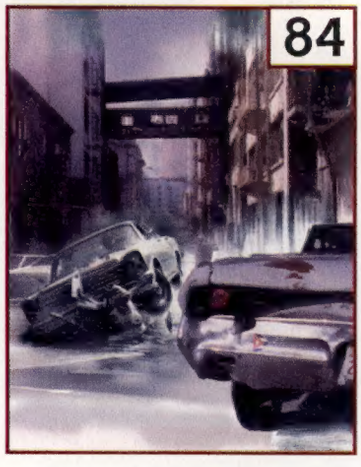
Sommario

N°60 - Giugno 1999

18

26


60


84

PREVIEW

Crash Team Racing	34
Dino Crisis	59
Fatl Fury: Wild Ambition	65
Fighting Force 2	36
Geikido	38
Gungage	66
Koudelka	64
Le Mans 24 Hours	30
Metal Gear Solid Integral	60
Onimusha	58
Racing Lagoon	56
Rallymasters: The Race of Champions '99	32
Rayman 2: The Great Escape	40
Resident Evil 3: Nemesis	28
Rival Schools 2	62
Saboteur	44
Seiken Densetsu: Legend of Mana	54
Spyro 2	42
Tony Hawk's Pro Skater	46
Wip3out	26

REVIEW

Actua Ice Hockey 2	92
Army Men 3D	98
Croc 2	86
Cyberorg	102
Driver	84
Evil Zone	91
G-Police (Platinum)	110
Grand Theft Auto: London 1969	90
Hard Edge	106
NBA In the Zone '99	94
Omega Boost	104
Puma Street Soccer	97
Saga Frontier 2	100
Space Battleship Yamato	99
Sports Car GT	92
Trap Runner	108
Um Jammer Lammy	88

PLAYGROUND 08

La rubrica della posta, curata come sempre da Marcello Cangialosi.

PLAYFAQ 14

A domanda risponde. Due pagine dedicate ai quesiti posti più di frequente dai lettori (e dalle lettrici) di **Super PlayStation Console**.

PLAYWORLD 16

Lo spazio delle *news*, questo mese in formato ridotto per lasciare spazio ad uno Speciale (pag.18) dedicato all'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles.

BIG IN JAPAN 50

Direttamente dal Giappone, le ultime sui titoli prodotti nel Paese del Sol Levante.

ONE ON ONE 68

Le interviste esclusive di **Super PlayStation Console**. In questo numero una chiacchierata con Martin Edmondson, direttore creativo di Reflections.

OUTER WORLDS 70

Perché PlayStation non è sinonimo di videogioco. Anche questo mese, per ovvi motivi, ci occupiamo dei titoli più promettenti per il Dreamcast di Sega.

PLAYNET 74

Erik Pede presenta i siti più importanti, o curiosi, con cui far aumentare la nostra bolletta...

RETROGAMING 76

Uno sguardo al passato da parte di Fabrizio Pedrazzini.

VISUALITY 78

Per sapere tutto sugli effetti grafici presenti nei vostri titoli PlayStation preferiti.

SUPERTRIX 112

Ritorna la rubrica dedicata a trucchi, *cheat mode* e codici vari.

PRIMO PIEDE 114

Immancabile, il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

NUMERO SESSANTA DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE E ANCORA CAMBIAMENTI, ma di questo vi sarete già accorti. Cercando di interpretare al meglio le vostre richieste, abbiamo infatti deciso di modificare leggermente la struttuta della testata, dedicando sempre più spazio alle rubriche e rinnovando per l'ennesima volta il *look* della rivista. Come sempre, ora aspettiamo da voi eventuali pareri sui cambiamenti effettuati: critiche, suggerimenti, eventuali modifiche... Siamo a vostra disposizione.

Parlando di videogiochi, l'evento del mese è stato senz'alcun dubbio l'*E3* di Los Angeles, la più importante fiera mondiale in ambito videoludico. Vista la situazione particolare del mercato, si aspettavano conferme, rivelazioni o tonfi clamorosi dalla manifestazione statunitense. In realtà la tregiorni ha lasciato decisamente immutati i dubbi e le perplessità della vigilia.

Facciamo qualche considerazione superficiale. E' innegabile che lo stand Nintendo fosse decisamente più vuoto di quelli Sony e Sega: il livello della *line-up* della grande "N" è sembrato alquanto scadente, eccezion fatta per i titoli Rare e **Star Wars: Episode 1 Racer** (ma in questo caso gioca moltissimo la gigantesca *hype* che circonda il film), e l'annuncio di una nuova console da parte di Howard Lincoln e soci è passato quasi nell'ombra. Per contro, il padiglione Sega, complice la presenza di Dreamcast e di una *pletora* di titoli sconosciuti al pubblico americano, ha attirato numerosi visitatori e con essi, inevitabilmente, le solite critiche alla casa con il peggior reparto *marketing* del mondo: la decisione di lanciare l'ottimo **House of the Dead 2** senza pistola sul territorio americano e quella di mostrare all'*E3* **Sega Rally 2** esclusivamente in versione linkata, nonché **Shenmue** in versione ridottissima, hanno fatto scuotere la testa ai più. Volendo fare l'avvocato del diavolo, bisogna ammettere che il livello delle produzioni per la console Sega sembra aumentare progressivamente e, soprattutto per quanto riguarda i titoli sportivi, Dreamcast si è dimostrato una macchina di tutto rispetto. E Sony? Una parte dello stand era affollata all'inverosimile: inutile a dirlo, era quella dedicata alla *next generation PlayStation*, con le demo di cui vi abbiamo parlato nei mesi scorsi e una versione adattata (e giocabile) di **GranTurismo** per il nuovo *hardware*. Niente di nuovo sotto il sole, quindi...

Preoccupante sembra essere invece l'abbassamento del livello di preparazione di chi opera in questo settore: mai come quest'anno abbiamo visto così tanti titoli raffazzonati, programmati male, con un *concept* ritrito e poco divertenti. E passando dall'altra parte della barricata i risultati non sono certo migliori: l'impreparazione di certi "giornalisti" specializzati in videogiochi è semplicemente imbarazzante. Un esempio su tutti: immersi in un angolino a provare avidamente una versione *early* di **GranTurismo 2**, Marcello e il sottoscritto sono stati raggiunti da un redattore di un noto sito americano (per una volta non parliamo male dei colleghi nostrani). Il giornalista ha dato un'occhiata sdegnata al capolavoro di Yamauchi e ha cercato di attaccar bottone con la peggiore frase che potesse uscire dalla sua bocca: "Non è un granché la grafica in questo gioco o sbaglio?". Il mio sguardo inceneritore l'ha allontanato prima ancora che Marcello potesse strozzarlo con il cavo del Dual Shock... Se questi sono gli "esperti" che dovrebbero consigliare gli utenti PlayStation su quali giochi comprare...

Chiudo e vi lascio a questo numero di **SPC**: la maggior parte della rivista è stata realizzata dopo la fiera losangelina e la stanchezza, unita allo stress della volata-scudetto, sta iniziando a farsi sentire pesantemente. Non spetta certo a me dirlo, ma... *who cares?*... credo sia davvero un gran numero di **SPC**. Buona lettura.

Simone Crosignani
scrosignani@futura-ge.com

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DIREZIONALE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
TELEFONO: 02/665261 - FAX: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	PAOLO REINA
COORDINAMENTO EDITORIALE	MASSIMILIANO ANTICOLI
CONSULENZA EDITORIALE	SIMONE CROSIGNANI
CONSULENZA TECNICA	MARCELLO CANGIALOSI
REDAZIONE	PAOLO CARDILLO
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	SIMONE CROSIGNANI
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	NICOLAS DI COSTANZO
UFFICIO TRAFFICO	BARBARA VARISCO

HANNO COLLABORATO:
ADRIANO AVECONE, IGOR BERZI, DIEGO CORTESE, IVAN FULCO, ERIK PEDE, FABRIZIO PEDRAZZINI, FABIO RAVETTO, MARCO RAVETTO, MATTEO TENCA

PUBBLICITA'
PUBBLICITÀ DIRETTA GRUPPO FUTURA
LAURA MENEGHIN - TELEFONO: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

ABBONAMENTI
UFFICIO ABBONAMENTI GRUPPO FUTURA
TELEFONO: 02/66526213
(DALLE ORE 9 ALLE 12:30)
FAX: 02/66526300
(I VERSAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI SUL CCP N°38805206)

STAMPA
TIBER - BRESCIA

FOTOLITO
DTP - BRESSO (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - VIA BETTOLA 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

CIAO MORPHEUS,
sono Daniele e sono un (quasi) felice possessore di PlayStation. Ciò che mi spinge a scriverti è la voglia di rendere partecipi i lettori di **SPC** di alcune mie considerazioni riguardo il mondo dell'intrattenimento elettronico. Al fine di essere il più chiaro e conciso possibile, procederò per punti:

1. Videogiochi/arte. E' abbastanza fastidioso, e direi pure un pochino umiliante, leggere in moltissime lettere (e mi riferisco agli spazi epistolari di tutte le riviste del settore, non solo o in modo particolare a **SPC**) elogi sfrenati al videogioco in quanto forma d'arte. *Game designers* di buon talento diventano artisti agli occhi del videogiocatore di poco spessore intellettuale e allora **Mario 64** brilla come la Nona di Beethoven e **Final Fantasy VII** si trasforma abilmente in *Delitto e Castigo*. Nel frattempo psicologi e sociologi di mezzo mondo raccolgono materiale per definire il popolo consumatore di videogiochi un branco di idioti inebetiti dalle radiazioni dei monitor. E poi ditemi che certa gente non si merita tale definizione...

2. Videogiochi/massificazione. Risulta lampante l'appiattimento generale su standard medio-bassi dei titoli PlayStation da qualche tempo a questa parte, ed anche i titoli in cui si ripongono più speranze al momento della fruizione denunciano il loro intento a piegarsi alle leggi del *mainstream* al fine di guadagnare qualche dollaro in più. Ne sono un esempio la forte semplificazione del *gameplay* in **Final Fantasy VIII** in nome del "film interattivo" o la mancanza quasi totale di elementi RPG in **Soul Reaver** che in fin dei conti è il seguito di un gioco di ruolo. Sarebbe poi inutile citare i vari picchiaduro tutti uguali a quel maledetto **Tekken** che ha rovinato il mio genere videoludico preferito, generando un'infinità di cloni poco giocabili quanto il loro modello (sono inamovibile nella mia opinione: **Tekken** ha una giocabilità mediocre). Ora, sappiamo che questo è dovuto soprattutto alle grosse spese di produzione legate alla codificazione di un videogioco dell'ultima generazione, e di conseguenza al timore da parte delle *software house* di non recuperare le somme investite andando incontro ad un prematuro fallimento (e visto come se la passano Psygnosis ed altre case c'è poco da scherzare). A questo punto, con l'avvento della nuova console Sony dalle straordinarie potenzialità è lecito porsi la seguente domanda: non sarà "troppo" potente? Chi avrà la possibilità di investire tutti i soldi che saranno necessari per sfruttare a fondo le potenzialità di un simile mostro? Sony rassicura il popolo dei consumatori videoludici (nonché quello degli sviluppatori) garantendo un massiccio sviluppo di *middleware*, ma questo fa temere d'altra parte un'ulteriore standardizzazione dei futuri prodotti. Non ci troveremo a giocare sempre lo stesso gioco con le *texture* diverse? Chi vorrà investire in qualcosa di innovativo o "poco commerciale" (metto le virgolette perché stiamo parlando pur sempre di beni di consumo creati per soddisfare le leggi di mercato)? A questo punto potrei passare per un conservatore che teme il progresso, ma vi assicuro che non sono quel tipo di persona, e se da una parte espongo i miei timori dall'altra tengo vive le speranze in un roseo futuro per il mondo videoludico.

> "A questo punto, con l'avvento della nuova console Sony dalle straordinarie potenzialità è lecito porsi la seguente domanda: non sarà 'troppo' potente?"
>
> *Daniele Stroppolo*

3. Videogiochi/emulazione. In quanto possessore di un buon PC con collegamento alla Grande Rete, nonché appassionato videogiocatore sin dall'infanzia, mi sto dando al *retrogaming* via emulazione. Su Edge n°70 c'è un interessante articolo sulle Rom di giochi che non hanno mai visto gli scaffali dei negozi, e sebbene non abbia ancora trovato alcun sito che ne contenesse qualcuna, devo dire che fa un certo effetto pensare a questi "aborti videoludici" che solo ora possono vedere la luce dopo anni di limbo... Comunque la considerazione che volevo fare era un'altra: è curioso vedere come il mondo dell'industria videoludica abbia un atteggiamento duplice nei confronti di questo discusso fenomeno: chiusure di siti in massa (c'è qualcuno che crede di poter ancora guadagnare con i diritti di **Double Dragon 2**) e punizioni corporali sulla pubblica piazza per coloro che non rispettano le leggi sul *copyright*, ma al tempo stesso tentativi di salire sul carrozzone dell'emulazione per guadagnarci sopra (mi viene spontaneo citare SatCast). Certo che se si evitasse di mettere in giro emulatori N64 con tanto di Rom allegate probabilmente le *software house* lascerebbero pure in pace chi vuole farsi una partitina a **Wonder Boy**, ma come al solito c'è sempre chi vuole approfittare di situazioni favorevoli rischiando di mandare all'aria tutta la baracca. Un caloroso saluto,
Daniele Stroppolo
Via e-mail

1. Videogiochi/arte: temo tu confonda l'arte classica con l'arte in senso stretto. Il videogioco è arte moderna, come quella cinematografica e fotografica. *Game designer*, grafici e programmatori sono artisti al pari di registi, sceneggiatori e fotografi. La destinazione ludica del *videogame* non è sufficiente ad escluderlo dal novero delle "opere dell'ingegno e dell'esperienza" meglio note come "opere d'arte". Stesso dicasi per la destinazione economica visto che né Beethoven né Dostoevskij né Michelangelo né il Vasari lavoravano gratis. La tendenza a considerare il *videogame* come forma artistica non è indice di demenza video-indotta. Al contrario, convincere gli "altri" della natura non esclusivamente "giocosa" dell'intrattenimento elettronico, è l'obiettivo che tutti dovremmo porci. Non bastano le curve

SECONDO VOI C'È QUALCHE "ARTISTA" DI TROPPO FRA QUELLI CHE TROVATE RITRATTI QUI SOPRA? (VEDI LETTERA DI DANIELE STROPPOLO SU VIDEOGIOCHI E ARTE)

di Lara Croft per fare del *videogame* qualcosa di più di un semplice fenomeno di costume. Elogiare il *videogame* in quanto forma d'arte è pertanto lecito e non merita alcuna derisione (purché l'elogio non trascenda i limiti del genere artistico "popolare" ostentando discutibili paragoni con le arti classiche).

Non deve pertanto sorprendere se l'*Academy of Interactive Arts e Sciences* (Los Angeles) ha premiato Shigeru Miyamoto (nel '98) e Sid Meier (nel '99) con l'*Academy Hall of Fame Award* (vi invito a sentire il commovente discorso di ringraziamento di Miyamoto all'indirizzo http://www.interactive.org/iaa/ram/Shigeru_Miyamoto.ram - *RealPlayer needed*) o se il festival francese Milia D'or (Cannes) ha aperto le porte all'intrattenimento elettronico istituendo Milia Games e premiando titoli come **Zelda: Ocarina of Time** (*Best adventure/RPG* e *Best gameplay*) e **Gran Turismo** (*Best simulator* e *People's Choice Award*) attraverso una giuria di esperti presieduta da Nolan Bushnell. Non dimentichiamo, infine, BAFTA (*the British Academy of Film and Television Arts*) che proprio l'anno scorso, nella cornice dei *BAFTA Interactive Entertainment Awards*, ha conferito la prestigiosa maschera d'oro alla *software house* britannica Rare per **GoldenEye 007.** Fra i membri della giuria inglese anche Peter Molyneux, "un idiota inebetito dalle radiazioni dei monitor"?

2. Videogiochi/massificazione: così come la massificazione del *videogame* ha determinato un calo qualitativo del *software* è altresì vero che diventa sempre più difficile entrare nei primi dieci posti delle classifiche di vendita.

Software house diverse reagiscono al fenomeno "massificazione" in modo diverso: chi assecondandolo, espandendo fino all'inverosimile il proprio catalogo di produzioni mediocri, e chi dedicandosi allo sviluppo di pochi progetti l'anno destinandovi tutte le risorse disponibili. In un certo senso la mediocrità massificata stimola la creatività e invita all'eccellenza. Non si spiegherebbero altrimenti promesse quali **Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Front Mission 3** o **Dino Crisis** (ok, 3 su 4 sono seguiti, ma l'originalità non è presupposto per la qualità).

Come sottolineato in **SPC** 58, nello speciale **The Next Generation PlayStation**, sono poche le *software house* sufficientemente floride da potersi "permettere" lo sviluppo di progetti ambiziosi, soprattutto per PlayStation 2. Tomoyuki Takechi, presidente di Square, non ne vede più di cinque in grado di sfruttare a dovere le potenzialità del nuovo *hardware*. Il massiccio supporto dei *middleware* e dei kit di sviluppo simulati (vedi Cygnus - cfr. **PlayWorld** 59) da parte di Sony, mira a scongiurare *performance* sotto tono, fornendo gli strumenti utili per un degno sfruttamento dell'Emotion Engine. Da qui a prevedere un'omologazione dell'offerta ce ne vuole. I *middleware* sono solo strumenti, come il pennello per il pittore o lo scalpello per lo scultore. La creatività non ne risente, anzi, è proprio grazie ad essi che può liberamente esprimersi. Anche quando sono interi *engine* grafici a sottendere due giochi distinti, la creatività può impedire che risultino formalmente identici o solo "con le texture diverse". Basti pensare ad **Half Life** di Valve animato dall'*engine* 3D (in parte modificato) di **Quake**.

3. Videogiochi/emulazione. Premessa: la notizia di SatCast è una bufala. Difatti era un pesce d'aprile. Due gli indizi che avrebbero dovuto svelarne la natura: a) l'incompatibilità del nuovo *controller* Dreamcast (6 tasti) con quello Saturn (8 tasti) e b) l'improbabilità che Sega producesse un emulatore Saturn dopo aver ridotto le occorrenze del logo societario proprio per evitare "ricordi sgraditi". Torniamo a noi. La questione "emulazione si – emulazione no" dei vecchi sistemi videoludici è più semplice di quanto sembri. L'astio dell'industria verso i siti dedicati al *retrogaming* nasce proprio dalla voglia di *retrogaming* che questi alimentano. La ri-pubblicazione dei classici ha ormai assunto le caratteristiche di un *business* vero e proprio, una maniera di far soldi rivendendo titoli preistorici comunque protetti da *copyright*. Activision, Namco, Konami, Capcom e Square sono solo alcune delle *software house* che hanno investito nell'anticaglia videoludica ed hanno tutto il diritto di ricavarci qualcosa. Sebbene gli appassionati di *retrogaming* sostengano la tesi del "tanto le *softco* non ci guadagnano più una lira", di fatto avviene l'esatto contrario.

La soluzione al problema pone come condizione primaria una presa di coscienza da parte delle *software house*. L'emulazione nasce dalla "voglia di riscoprire il passato", non dalla "voglia di giocare gratis". Invece di combatterla, l'industria dovrebbe formalizzarla, cercare in qualche modo di risolvere la questione assecondando una naturale esigenza del videogiocatore. Ordinare la chiusura dei siti dedicati non limita il fenomeno, semmai lo condisce con un alone di suadente clandestinità. Obbliga a "rubare" ciò che non esiste più.

CIAO MORPHEUS,

Ouverture di Jogeir Liljedahl sta suonando in *background;* volevo dire due parole su ossessioni e *soccer-game(s),* ma il pezzo sta drasticamente spostando la mia attenzione altrove... probabilmente esprimerò concetti insensati.

No, non è possibile individuare un confine netto tra passione e ossessione. A Kubrick piaceva il cinema. Il suo approccio ossessivo è dichiaratamente passato alla storia come un immenso atto d'amore verso ciò che faceva. Di solito, il comportamento maniacale, eccessivamente puntiglioso, benché stigmatizzato dai più, è a mio parere il preferibile, quello che aumenta la produttività dei neuroni, e non il contrario. I giapponesi autori di **Metal Gear Solid** sono ossessionati. Professionisti dell'ossessione. Se la passione non degenerasse sarebbe fine a se stessa, non avrebbe anima. Conosco amici che dell'ossessione hanno fatto una virtù e ora lavorano felici all'estero. Purtroppo l'Italia esporta menti candidamente ossessionate e conserva brava gente buona solo a star dietro una scrivania.

Un'altra cosa e vado via. Non si tratta di opinioni personali: **FIFA '99** è oggettivamente più brutto di **ISS Pro.** Che poi con gli amici ci si diverta al dopocena, è un altro affare. Quello sì che è davvero soggettivo. Il divertimento. Alzo le mani, ma gli utenti di **FIFA** devono pur rendersi

JOGEIR LILJEDAHL (VENTICINQUENNE, NORVEGESE) È IN UN CERTO SENSO L'EREDE DI ARTISTI DEL SUONO DIGITALE COME ROB HUBBARD, MARTIN GALWAY, BEN DAGLISH, TIM FOLLIN, CHRIS HUELSBECK E MANIACS OF NOISE, MOSTRI SACRI NELL'ERA DEGLI 8 E 16-BIT. COMPOSITORE DI BRANI MUSICALI PER C64, AMIGA E OGGI PC, LILJEDAHL HA LAVORATO PER FUNCOM NEL 1994 REALIZZANDO LE MUSICHE DI POCAHONTAS PER CONSOLE SEGA E NINTENDO. PER MAGGIORI INFORMAZIONI SU JOGEIR LILJEDAHL *CHECK* HTTP://HOME.SOL.NO/~JOGEIRL/MENU.HTM

conto che, al di là di questioni superficiali, dal punto di vista del realismo, del controllo di palla, etc. **ISS Pro** dà la birra a qualsiasi altro gioco di calcio mai programmato nella storia dei tempi. A proposito, se ho scritto qualcosa di insensato è sicuramente colpa della mia ossessione verso un artista come Liljedahl. Troppa? :)

Ezio Ponari

Ez@mclink.it

AVE, O DIO DEL SONNO

e saluti anche a voi, sonnolenti lettori di **SPC**, cercherò di essere il più breve possibile per lasciare spazio ad argomenti più importanti dei miei.

Dunque, qualcosa su **SPC** n°58 mi ha lasciato di stucco: la dichiarazione di un anonimo dirigente di una non precisata compagnia (pag. 23) che individuava non più in "Mario vs Sonic", ma in "Sony-Toshiba vs Sega-Microsoft-Hitachi" i concorrenti principali nella lotta per il possesso del mercato dell'*home entertainment* videoludico mondiale. Dove sta il problema? Sta nel fatto che la guerra tra megacorporazioni sta avvicinandosi a grandi passi, se non è già arrivata, e sembra che nemmeno i professionisti dell'editoria di settore siano immuni dall'opera di lobotomizzazione perpetrata da mamma Sony. Come intendere altrimenti i segni distintivi della "Homer syndrome" riportati nell'editoriale del sopracitato numero di **SPC**? Cito testualmente: *"Bocca aperta in segno di ammirazione con un leggero sorriso ebete (!), occhi spalancati (!!), espressione incredula e compiaciuta (!!!)"*. Eccovi il ritratto del lobotomizzato per eccellenza, Homer Simpson! Manca solo la bauscina all'angolo della bocca, ma forse è solo sfuggita all'inviato. Non voglio negare il diritto all'esaltazione (che ha colpito pure me leggendo le news riguardanti l'Emotion Engine) giustamente provata dai suddetti lobotomizzati, ma mi sembra una posizione un po' troppo passiva e adorante verso un pezzo di silicio prodotto da una multinazionale che ha come unico scopo (dichiarato peraltro...) quello di accumulare ricchezze.

E Kutaragi non venisse a raccontarci la storiella del figlio...

Dario "Don Littero" Parrinello

usleporo@iol.it

Tranquillo Dario, **SPC** non è né "passiva" né "adorante" quel pezzo di silicio sviluppato da Sony Computer Entertainment. Il fanciullino dorme ormai da diverso tempo rintanato in posizione fetale nel profondo della nostra coscienza, e se oggi un sorriso ebete, gli occhi spalancati e un'espressione incredula e compiaciuta sono segnali del suo risveglio, non possiamo farci niente o meglio, non possiamo non esserne sollevati. Concedici il lusso di slegare i nostri istinti e lasciarli liberi di scivolare sull'onda dell'entusiasmo. Concedilo a noi, a Bruno Bonnell, David Perry, Tommy Tallarico e tutta la crema dell'industria videoludica presente alla cerimonia. In fondo hai ragione, siamo dei bambini... grazie al cielo.

EGREGIO MORPHEUS,

mi chiamo Simone ho 18 anni e leggo la vostra rivista dall'ormai lontano dicembre del '96. Ora, da circa due mesi ho la possibilità di connettermi ad Internet e, anche se non sono un navigatore provetto, devo dire che mi muovo nei meandri della rete abbastanza bene. Ma veniamo al punto: in uno dei miei primi giorni di navigazione vidi il nome di un sito che mi rammentò la passata esperienza videoludica con una delle migliori macchine da gioco degli ultimi tempi: l'Amiga. Ebbene sì: scovai un sito dove si poteva tranquillamente scaricare un emulatore della macchina Commodore. Da allora mi appropriai di tutti gli emulatori immaginabili: Sega Megadrive, SNES, PlayStation, MAME, NEO-GEO. Provai immediatamente l'emulatore del Super Nintendo dopo aver scaricato giochi come **Super Mario World, Sunset Riders**, ma soprattutto **The Legend of Mystical Ninja** (**Gambare Goemon**), gioco che mi prese fino all'inverosimile. Lo ricordavo come un capolavoro assoluto, era il gioco che mi fece passare dei pomeriggi interi a casa di un mio amico. Quando lo feci partire mi crollarono le braccia e mi chiesi come avevo potuto giocare ad una simile cretinata: il suo fascino che non avevo mai dimenticato era completamente sparito ed aveva lasciato posto ad un nulla totale. Grafica scadente, *concept* trito e ritrito: insomma, non era di certo il capolavoro che ricordavo. Preso dallo sconforto avviai l'emulatore Amiga e feci partire quella che credevo fosse una delle pietre miliari della ludoteca di tutti i tempi: il mitico **Turrican 2**. Fu la fine di un sogno: la grafica non era così bella come la ricordavo, anzi. Il *gameplay* era a dir poco basilare (non era sicuramente meglio di un qualsiasi episodio di **Contra** per PlayStation), un semplice sparatutto in due dimensioni. Insomma nulla di così speciale. Provai numerosi giochi con i quali mi divertivo "in gioventù", ma la delusione aumentava sempre più. Ciò che voglio domandare è questo: perché le *software house* continuano a propinarci collezioni di vecchi classici che ormai fanno ridere i polli? Perché dilaga sempre più la tendenza del *retrogaming*? Non so voi, ma tutti i giochi che in passato etichettavo come capolavori assoluti si sono rivelati delle cretinate totali (ci sono comunque delle eccezioni: i primi due episodi di **The Secret of Monkey Island** per Amiga ed il grandioso **Colonization** sono tuttora fenomenali, perché il *concept* dei moderni giochi strategici e delle odierne avventure punta-e-clicca non sono minimamente cambiati). Non capisco quindi i fanatici del *retrogaming* quelli che preferiscono il NES, il Super NES, il Megadrive e le altre macchine preistoriche ai sistemi casalinghi odierni. Personalmente non rispolvererei **Sonic**, ma continuerei a giocare con **Spyro the Dragon;** preferisco un miliardo di volte giochi come **Gran Turismo, Colin McRae Rally** e **Ridge Racer Type 4** agli antichissimi **Out Run, Pole Position, Pit Stop** e **Turbo**.

"Perché le *software house* continuano a propinarci collezioni di vecchi classici che ormai fanno ridere i polli?"

Simone Sgarbi

Concludo quindi questa lettera con un consiglio ai lettori: se ricordate un gioco antichissimo come un capolavoro, lasciatelo dov'è perché una sola partita potrebbe rovinarne il ricordo.

Simone Sgarbi

Via e-mail

"Il videogioco 'classico', è noto, ha la funzione di reagente, è una medeleine proustiana che consente al fruitore di ritornare su se stesso, di ritrovare le proprie radici, di sentirsi parte della storia e di una evoluzione che lo ha visto e lo vede coinvolto. Da qui al valore sociologico e antropologico del fossile digitale, strumento che attiva facoltà memoriali e che consente al soggetto di riaffermare la propria identità. Ci nutriamo di repliche videoludiche perché siamo alla ricerca di punti di riferimento comuni e allo stesso modo guardiamo ai classici per sapere chi siamo, da dove veniamo, e a chi dobbiamo pagare il dannato dazio in fiorini". Così scriveva MBF su **SPC** 38 (recensione di **Namco Museum Vol. 5**).

"Ciò che il retrogaming è riuscito ad ottenere in seno alla tribù dei nostalgici è, paradossalmente, la distruzione dei loro ricordi. I giochi che un tempo appassionavano al punto da rendere il mangiare e il dormire delle fastidiose incombenze, sono diventati noiosi, privi di spessore e di incentivi". Così scriveva, invece, il sottoscritto in occasione della *review* di **Namco Musem Vol.4** (**SPC** 34).

All'epoca Matteo ed io esprimemmo due interpretazioni distinte eppure com-

ASTROCOMPUTER

PER LA TUA PROMOZIONE COGLI AL VOLO L'OCCASIONE!

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERSIONE PAL
L. 249.000*

PSX+PLATINUM A SCELTA	L. 279.000
PSX+FIFA 99	L. 309.000
PSX+TOCA TOURING CAR 2	L. 309.000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

NINTENDO64

VERSIONE PAL + MARIO 64
L. 249.000
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

Sega Dreamcast* con modem L. 549.000

GIOCHI SEGA DREAMCAST

REDLINE RACER	L. 139.000
BLUE STINGER	L. 139.000
S. SPEED RACING	L. 129.000
MARVEL vs. CAPCOM	L. 139.000
SEGA RALLY	L. 139.000
THE HOUSE OF THE DEAD 2 GUN SET	L. 189.000
SONIC ADVENTURES	L. 119.000
PEN PEN RACING	L. 119.000
TETRIS 4D	L. 129.000
GODZILLA GENERAT.	L. 119.000
SENGOKU TURB	L. 135.000
AEREO DANCING	L. 129.000
MONACO GP 2	L. 139.000
VIRTUAL FIGHTER	L. 119.000
GET BASS	L. 199.000

ACCESSORI SEGA DREAMCAST

RACING CONTROLLER	L. 139.000
ARCADE STICK	L. 109.000
MEMORY CARD	L. 69.000
JOYPAD	L. 69.000
SCART RGB	L. 49.900

Novità: Action Figures! da L. 25.000

TELEFONA PER INFORMAZIONI SU ALTRE ACTION FIGURES

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi
L. 45.000

Double Shock Operation II New
L. 39.000

GAME BOY COLOR.	L. 169.000
GAME BOY POCKET	L. 109.000

Dual Force con vibrazioni
L. 129.000

Mem. Card 8 M-120 blocks
L. 59.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE - *OFFERTE VALIDE SOLO CON L'ACQUISTO ABBINATO DI UN GIOCO E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

plementari del fenomeno *retrogaming*. Matteo, come da abitudine, analizzò la questione dal punto di vista sociologico, sottolineando la capacità del fossile digitale di riaffermare l'identità del videogiocatore e la sua voglia di integrarsi con gli altri sulla scorta di esperienze ludiche comuni. Io, al contrario, proposi una visione più pragmatica della questione, criticando la tendenza di molti a ricercare nel *retrogaming* esperienze ormai dissolte per sempre. Bene o male, ebbi la tua stessa reazione quando vidi per la prima volta un videogioco sotto emulazione (**The Sacred Armour of Antiriad** per C64). Lo ricordavo splendido, coinvolgente e soprattutto giocabile. Di fatto "lo era", ora non lo è più. Chi si appresta a rispolverare le glorie digitali del passato deve necessariamente assumersi il rischio di incrinarne il ricordo. Ciononostante, appare quantomeno ingiusto se non addirittura blasfemo, criticare i vecchi *games* con tanta veemenza. **Gambare Goemon** potrà sembrarti una "cretinata" oggi, ma non lo era affatto nel 1993. Idem per **Turrican 2**, un capolavoro di programmazione per l'epoca.

Grazie all'opera di traduzione e ricerca di alcuni appassionati, gli emulatori offrono inoltre la possibilità di fruire di versioni tradotte in lingua anglo-italiota di titoli mai commercializzati in Europa (come **Final Fantasy V** - *check* http://lfx.org/rpge/index2.shtml) o mai linguisticamente localizzati nel Bel Paese (come **Zelda, Chrono Trigger, Secret of Mana** o **Final Fantasy III** - *check* http://volftp.tin.it/ludus/iep/sadness). Consiglio: ripercorri l'evoluzione del *videogame* con spirito nuovo, amplifica la tua conoscenza storica, ma non sperare di rivivere le emozioni adolescenziali. Nessun emulatore è capace di tanto.

IN RETE È POSSIBILE TROVARE *PATCH* E ISTRUZIONI PER TRADURRE DALL'INGLESE ALL'ITALIANO TITOLI A 8 E 16-BIT MAI TRADOTTI UFFICIALMENTE. UN MOTIVO IN PIÙ PER SOSTENERE LA CAUSA DELL'EMULAZIONE.

CIAO MORPHEUS,
com'è possibile sprecare tempo, parole e carta per un personaggio, che tanto per cominciare non esiste, e che è stato POMPATO fino alla nausea. Sarebbe stato un bel gioco, anche se difficile... troppo difficile, ma dopo alcuni mesi Lara Croft ha invaso televisione giornali e Internet in maniera allucinante. E non solo voi, ma la maggior parte della gente crede che questo sia giusto, pubblicando foto che mettono in risalto le sue curve fin troppo accentuate... ma non era un gioco? Sì, Lara Croft era un'archeologa, ora è una bambolona vista in tutte le posizioni possibili... e voi bamboloni che la guardate non vi accorgete che siete caduti veramente in basso... molto in basso!!! Potete anche dire che non ve ne frega niente, ma il problema è che non sono la sola che la pensa così. State facendo proprio delle figure... e noi "osiamo" (vostra risposta a Linus su **PlayGround** di aprile) sì cari, osiamo parlare così a dei veri pesci lessi (anche se è tempo sprecato)!

Non ci volevo credere poi quando la TV è stata invasa da ragazze travestite da Lara Croft, non sapevo che carnevale durasse tutto l'anno!!! Mi sembra che non ci sia altro da dire. Ciao.
Valentina
Via e-mail

Cara Valentina, devi aver frainteso il tono di **SPC** nei riguardi di Lara Croft. Ricorda che il sarcasmo è lo sport redazionale ed ogni riferimento alla bambolona Eidos ne è un esempio.

LIBERTÀ DI PAROLA

Lettori maltrattati da **SPC** unitevi. Vittime di **PlayGround** ribellatevi. Fate il pieno d'orgoglio ed esercitate il vostro sacrosanto diritto di replica.

[cfr. PlayGround 54, 56]
Ok, visto che l'ultima volta mi avete bellamente ignorato, spero ora che mi diate la possibilità di rispondere a Max Marino, che mi chiama in causa direttamente!! Allora, QUANDO MAI HO DETTO CHE MI PIACCIONO LE RIVISTE SPAZZATURA??? Io, scrivendo a **PlayGround** dopo 2 mesi che leggevo **SPC**, ho solo proposto un altro modo di scrivere le recensioni e mi vedo bersagliato su ogni fronte per le mie idee assurde!! Scusate tanto, ma che cazzo di concetto avete per "libertà di parola"? A questo punto potevate non pubblicarmi nemmeno... ma no, così non avreste avuto l'inebriante piacere di sputtanarmi grazie alla vostra sapiente arte oratoria... e non solo: leggo "...taluni rinunciano ad una sana e costruttiva argomentazione dei propri assunti, riempiendo gli articoli con simpatici spaccati di vita redazionale e diversivi vari" (**SPC** 56, risposta a lettera di Ryo) Be' guardate, non so che dirvi, io non leggo solo voi, e c'è chi riesce a realizzare un perfetto connubio tra "simpatia" e "professionalità". Evidentemente voi no, pazienza, ma non c'è bisogno di nascondersi dietro assurde scuse (la "puerilità dilagante"...) per giustificare la vostra incapacità, né tantomeno distruggere una mia innocente *mail* che non pensava di dire niente di male. A questo punto ci credo che tutti la penseranno come voi, visto come trattate gli "anticonformisti" con la vostra brillante ironia...
Kaiza

[cfr. PlayGround 58]
Passatami tra le pupille la lettera di Max Nagni in risposta a quella di Max Marino, non ho potuto desistere dall'intervenire dandovi il mio parere! Premetto che appoggio pienamente le opinioni di Nagni in merito alla questione "EA vs Konami". Non riesco invece a cogliere il nesso nel discorso "zoo/filosofico" di Morpheus. Penso solo che il discorso di Nagni sia stato corretto ed educato a differenza dell'arrogante e presuntuosa risposta da "ipocrita saputello" del nostro caro Morpheus! Concludo mandando un saluto a tutta la redazione ed a te Morpheus che con i tuoi *collage* di lettere e parentesi ti diverti a farci passare da perfetti imbecilli!!!!!! (Beccati questo simbolone fallico BABBO).
Altan

[cfr. PlayGround 58]
Simpaticissimo Morpheus, ho appena comprato la vostra rivista e ho notato con piacere che avete pubblicato la mia lettera... tutto bello prima che mi accorgessi che l'hai fatto solo per farti gioco di me! (te ne metto solo uno così non ti spaventi e non ti vengono complessi, e se ci vedi un simbolo fallico hai dei problemi o misure sbagliate). Sei veramente comico perché, non ho capito bene, ma lo scopo della tua rivista è quello di far ridere o è quello di parlare del mondo PlayStation e nel tuo caso discuterne con i suoi lettori? Ti ho solo fatto una semplice domanda alla quale non hai risposto (non è la prima volta, l'hai fatto anche con altri), forse perché non hai capito quello che ti chiedevo o forse perché, convinto della tua ragione, neanche lo meritavo? Se dovevi prendermi per il c–o era meglio che la mia lettera non la pubblicavi! Ho fatto leggere a molti la tua specie di risposta e ti assicuro che nessuno, ma proprio NESSUNO, ha sorriso, anzi... ma cosa diavolo volevi dire? Da quanto tempo era pronto quell'esempio? Ci hai pensato molto? Sarò uno con la coda di paglia ma ti assicuro che non sei stato molto educato! Se anche questa missiva deve essere ridicolizzata ti chiedo per cortesia di non pubblicarla e di rispondermi via *e-mail*. Comunque ho notato con piacere che tanto scaltro come credi di essere non sei: lo scopo della mia lettera non era certo quello di "affermare sfacciatamente la superiorità di **FIFA 99** rispetto a **ISS Pro**"... non me ne frega niente! Volevo solo mettere in risalto come un vostro lettore era riuscito involontariamente (o non) ad offendere me e quelli che la pensano come me (ti assicuro che sono tanti e non sono tutti cani che belano). Io gioco a **FIFA** perché semplicemente mi piace, non perché ha scritto una rivista che è bello, lo volete capire o no! In compenso sei riuscito a prenderti gioco di me paragonandomi al cane che obbedisce a Fiorello nella nota pubblicità... pensaci su Morpheus e magari cerca di essere più professionale. Addio
Max Nagni

TBWA/BDDP

Qualcosa di bello da fare in coppia.

(Il tennis, cosa avevate capito?)

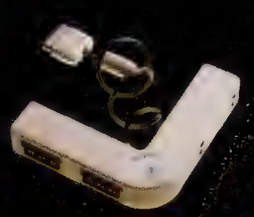
È uscito
Anna Kournikova's Smash Court Tennis.

ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

namco



Se non sapete giocare a tennis, arriva il gioco più semplice.
Ma anche altraente, con i grandi protagonisti di questo sport, tra cui la bellissima Anna Kournikova. Preparatevi ad un incontro a due, o perché no, a quattro. Inserendo il Multi Tap (la periferica che unisce più players) si può giocare il doppio. Singolare, vero?

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

www.playstation-europe.com

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it. Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q Alcune domande su **Gran Turismo 2**: quando uscirà esattamente sul mercato giapponese e su quello europeo? Quali case automobiliste europee ci saranno? Sono esclusi gli effetti meteorologici?

A La commercializzazione di **Gran Turismo 2** in Giappone è stata posticipata a settembre. La versione PAL sarà probabilmente disponibile intorno a Natale. Qui di seguito trovi l'elenco ufficiale di alcune delle 400 vetture previste (come annunciato nella *preview* pubblicata su **SPC** 58, in **GT2** non ci saranno né Porsche né Ferrari né Lamborghini):

- Toyota Altezza (in occidente Lexus IS 200)
- Toyota Corolla WRC
- Honda NSX
- Honda Accord Wagon
- Honda Life
- Nissan Fairlady Z
- Nissan R390GT1
- Nissan Silvia S15
- Nissan Skyline GT-R R34
- Mitsubishi GTO
- Mitsubishi Lancer Evolution V
- Subaru Impreza
- Subaru Legacy B4
- Mazda Roadster
- Daihatsu Storia
- Peugeot 106 Rally
- Peugeot 306 Maxi
- Peugeot 406 Coupè
- Citroen Saxo VTS
- TVR Griffith
- Mercedes Benz CLK-GTR
- Lancia Delta
- Rover Mini
- Ford Mustang
- Dodge Viper
- Volkswagen Beetle

Durante l'*E3* losangelino, **SPC** ha potuto provare una versione dimostrativa di **GT2** più avanzata rispetto a quella vista a marzo. Sebbene eccellente sotto tutti i punti di vista, non presentava alcun effetto meteorologico né danni alle lamiere ("ma ci saranno, non temete" ha promesso Yamauchi).

Q Sapete niente se verrà convertito su PlayStation il meraviglioso gioco delle Superbike visto su PC? Vi saluto e spero mi rispondiate privatamente.

A **Superbike World Championship** di Milestone, il *racing game* per PC a cui credo tu ti riferisca, è previsto per PlayStation, ma non è nota la data di commercializzazione. Per inciso, **SPC** non risponde privatamente.

Q Ho letto la recensione della versione nipponica di **Final Fantasy Collection**: è prevista una eventuale versione americana?

A Square/EA ha annunciato per la fine dell'anno la pubblicazione negli Stati Uniti dell'antologia **Final Fantasy Collection**. Come saprai, l'edizione nipponica della *compilation* Square ospita le versioni originali di **Final Fantasy IV, V** e **VI** pubblicate originariamente sui soli sistemi Nintendo. Purtroppo, la quarta edizione del famoso RPG di Sakaguchi (nota col nome di **Final Fantasy II** in America) non sarà inclusa nell'edizione occidentale della raccolta. In compenso, sarà presente la quinta, mai pubblicata al di là dei confini asiatici. Fino ad oggi l'unica versione di **Final Fantasy V** linguisticamente fruibile era disponibile solo per gli emulatori, grazie agli appassionati che si sono curati di tradurre i testi ricavandoli dalla ROM.

Q Che fine ha fatto **Suikoden 2**? E' prevista una versione USA?

A Certo. Non a caso **Suikoden 2** (in uscita ad agosto insieme a **Soul of the Samurai**) è stato mostrato all'*E3* insieme ad un altro seguito eccellente, **Vandal Hearts 2** di cui però non è nota la data di commercializzazione.

Q E' mai uscito **Brave Fencer Musashi** in versione americana?

A Sì, lo scorso dicembre e con allegato il CD demo di **Final Fantasy VIII.**

Q Sono un attimo confuso riguardo alla saga di **Front Mission** della Square. Ho letto che deve uscire un nuovo episodio, ma che non verrà mai tradotto: sapete dirmi di più?

A Dunque, sono quattro i titoli Squaresoft della serie: **Front Mission, Front Mission 2, Front Mission Alternative** e **Front Mission 3** (di cui parliamo questo mese in **Big of Japan**). Per quanto riguarda l'eventualità di una conversione per i mercati occidentali direi che è alquanto improbabile. Considerata l'esclusione dei precedenti episodi dai piani di commercializzazione *worldwide* di Squaresoft, c'è da credere che anche **FM3** resterà rinchiuso entro i confini asiatici. Comunque, vista la presenza di un'opzione per passare dai testi in jappo a quelli in inglese in **FM Alternative**, ci sono buone possibilità che anche **FM 3** offra la medesima, graditissima, facoltà.

RELEASE DATES

I TITOLI IN USCITA QUESTO MESE (SALVO POSTICIPI)

Europe		
Hugo 2	ITE	4 giugno
Formula 1 '97 (Platinum)	Psygnosis	4 giugno
Bomberman Fantasy Racing	Hudson	18 giugno
Kagero Deception 2	Tecmo	18 giugno
Anna Kournikova's Smash Court	Namco	18 giugno
Street Fighter Alpha 3	Capcom	25 giugno
Bloody Roar 2	Hudson	25 giugno
USA		
Legacy of Kain: Soul Reaver (*)	Eidos	1 giugno
Silhouette Mirage	Working Design	1 giugno
Vermin	Eidos	1 giugno
Jeff Gordon XS Racing	ASC	1 giugno
Centipede 3D	Hasbro	1 giugno
Carmageddon PlayStation	SCI	2 giugno
Evil Zone	Titus	2 giugno
Star Ocean	Enix	9 giugno
Croc 2	FOX Int.	9 giugno
Looney Tunes: Lost in Time	Infogrames	16 giugno
WWF Attitude	THQ	16 giugno
Ape Escape	SCEA	23 giugno
Driver	GT Interactive	29 giugno
Quake 2	Activision	30 giugno
Japan		
NBA Power Dunkers 4	Konami	3 giugno
GunGage	Konami	3 giugno

(*) Titolo posticipato rispetto alla precedente release.

Q Perché avete dato 82% a **Final Fantasy VIII** quando tutte le altre riviste lo definiscono il gioco definitivo?

A Nel sommario di **SPC** 58 trovi un avviso di errata corrige proprio in merito alla recensione di **Final Fantasy VIII**, il cui voto effettivo doveva essere 93% e non 82% come erroneamente riportato. **Super PlayStation Console** si scusa nuovamente dell'errore.

Q Vorrei fare alcune domande riguardo le conversioni da NTSC a PAL. Come mai sono così complicate? Non basta semplicemente tradurre il testo e modificare il file di identificazione del continente? Se utilizzando il *chip* di modifica e il cavo RGB i giochi NTSC funzionano su tutti i televisori PAL, senza le righe nere sopra e sotto, dove sta il problema? E' solo estetico? Non basterebbe fornire di serie quel tipo di cavo? E ancora. La PlayStation jappo è più veloce perché legge i giochi NTSC o lo è indipendentemente dal gioco?

A Oltre al cavo, Sony dovrebbe fornire di serie anche il *chip* non credi? Un'eventualità, direi, alquanto improbabile. Il processo di conversione dei titoli PlayStation dal formato NTSC a PAL non comporta unicamente la traduzione del testo e la modifica del codice di identificazione territoriale. I televisori commercializzati in Italia (e in gran parte di Europa) sono basati sullo standard PAL (acronimo di "*Phase Alternative Line*"), in grado di visualizzare fino a 625 linee di risoluzione contro le 525 del sistema americano e nipponico NTSC. Convertire in PAL un titolo NTSC presupporrebbe (il condizionale è d'obbligo) il "riempimento" di quelle 100 linee di differenza rimodellando l'impianto grafico del gioco originario per adattarlo al diverso formato video. Come è noto, in pochi si degnano di farlo. Stesso discorso per la frequenza di aggiornamento video: 50 Hz per il formato PAL, 60 Hz per quello NTSC. E' questo distacco del 17.5% a determinare le differenze tachimetriche più o meno percettibili fra i prodotti nippo e quelli euro. L'impiego del cavo SCART/RGB risolve il problema perché sfrutta un terzo tipo di segnale video supportato da PlayStation. L'RGB (acronimo di "*Red, Green, Blue*") permette in un certo senso di ignorare il formato del televisore, per cui qualsiasi gioco, sia esso giapponese, americano o europeo, si vede, e a colori, anche sui televisori non-multistandard (cioè che non supportano i due standard PAL e NTSC insieme). Il problema è che tutte le console vengono vendute con un cavo videocomposito (quello con i tre *jack* giallo, rosso e bianco) non RGB, mentre il cavo SCART/RGB (da non confondere con l'adattatore fisico incluso nel *package* PlayStation) va necessariamente acquistato a parte. Ora, basterebbe vendere *in bundle* il cavo SCART/RGB e limitarsi a modificare solo il codice territoriale giusto? Esatto, ma per qualche bizzarro motivo ciò non avviene. Mah! Infine, la velocità dipende dal gioco non dalla console. Nel passaggio dall'NTSC al PAL (e viceversa) parte del codice viene riprogrammato per "sincronizzarsi" col formato video di destinazione. Pertanto un gioco PAL girerà alla stessa maniera tanto su una PlayStation europea quanto su una americana/giapponese, così come lo stesso gioco in NTSC andrà più veloce su entrambi i modelli di PlayStation.

Q Leggendo le specifiche di Playstation 2 ho notato che non è stata resa nota la velocità del futuro lettore, si sa qualcosa a riguardo? Per fare un confronto poi sarei curioso di sapere quanti MFLOPS riesce a calcolare l'attuale *chip* della console *made in Sony*.

A Be', 1 Giga corrisponde a 1000 Mega ergo 6.2 GFLOPS equivalgono a 6.200 MFLOPS.

NIGHTMARE GAMES SERVIZIO RIVENDITORI

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE VIDEO GIOCHI ED ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE.

SERVIZIO NOVITÀ

CHIAMATE PER RICEVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI OPPURE CONTATTATE IL NOSTRO AGENTE (PER LA TOSCANA) PER RICEVERE UNA SUA VISITA E TOCCARE CON MANO I NOSTRI PRODOTTI.

NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19
Pistoia
Tel. 0573/28203
Fax0573/509833

CONSOLE GAMES
Via Enpolese, 162
Monsummano Terme (Pt)
Tel. 0572/953618
Fax 0572/951864

DISPONIBILE INOLTRE CONTRATTO FRANCHISING

SERVIZIO CASH AND CARRY

TELEFONI E COMPUTER
Via Fiorentina, 78/A
Prato

VIDEO CIAK
Via Veneto, 12 - Livorno

VIDEO & SOUND
Via Malta 14/14A Livorno

GAME OVER
Via Romana, 45/C Arezzo

ELECTRONIC MANIA
Via Vittorio Veneto, 26 Lucca

OLD WEST STORE
Via Modenese, 496
Cireglio (PT)

HOLLYWOOD VIDEOSTORE
Via Attilio Frosini n° 128
51100 Pistoia

PlayWorld

Breaking the news from the PlayStation World

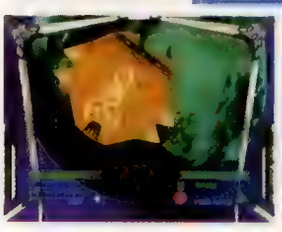
a cura di Marcello Cangialosi

DESTRUCTION DERBY 3

DOPO WIP3OUT E COLONY WARS: Red Sun, non poteva mancare anche il terzo appuntamento con un altro *franchise* di successo targato Psygnosis (sembra che la casa di Liverpool stia dando fondo a tutte le sue risorse per rafforzare la propria posizione nel mercato europeo). **Destruction Derby 3** si appresta a sconvolgere nuovamente le abitudini di guida degli utenti PlayStation con *routine* di fisica comportamentale ancora più realistiche e con tutti gli ingredienti (ovviamente riproposti in edizione *revamped*) che hanno spinto a quota 3 milioni le vendite totali dei due *prequel*. Fra le novità introdotte in **Destruction Derby 3** spicca senz'altro la possibilità di operare ritocchi meccanici sostanziali alle vetture per poi lanciarsi sui 20 tracciati di gioco studiati per promuovere incidenti ancor più massivi e spettacolari. Assegnato ad un team interno non meglio identificato, a seguito dell'addio di Reflections (autori dei primi due **Destruction Derby**) impegnati nella realizzazione di **Driver** per GT Interactive, **DD 3** è attualmente nelle primissime fasi di sviluppo (come testimoniato dall'aspetto embrionale delle immagini qui pubblicate). Pertanto non sorprende che la data d'uscita del nuovo *racing game* Psygnosis sia prevista per la primavera del 2000.

COLONY WARS: RED SUN

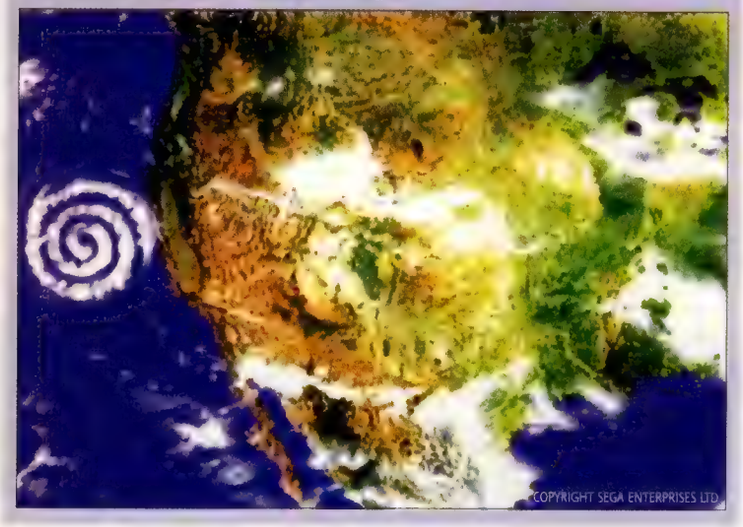
E' CONFORTANTE L'INSISTENZA DI PSYGNOSIS NEL COLTIVARE il *franchise* di **Colony Wars**. Con **Colony Wars: Vengance** l'utenza PlayStation ha potuto partecipare alla seconda edizione di un'epopea siderale coinvolgente e spettacolare, caratterizzata da un elevato livello tecnico e da una componente ludica raramente riscontrata in prodotti similari. Anzi, a ben vedere, nessun titolo può vantarsi di condividere con **Colony Wars** il primo posto nella classifica degli *shoot'em up sci-fi* per PlayStation. Solo un altro **Colony Wars** può spodestare **Colony Wars**. Ed è ciò che si appresta a fare **Colony Wars: Red Sun**, il terzo appuntamento con la riuscita saga spaziale *made in Psygnosis*. Previsto per marzo del 2000, **Red Sun** promette un *engine* grafico ottimizzato fino allo spasimo, 28 splendidi FMV dedicati alla narrazione cinematografica degli eventi ed il consueto sottofondo di musica classica realizzato da un'orchestra professionista. Gli eventi si svolgono nel medesimo periodo storico teatro di **Vengance**, con la differenza che il giocatore non starà né dalla parte della Flotta né da quella della Lega. Nei panni dell'agente militare politicamente neutro Valdemar, il giocatore avrà facoltà di scegliere di volta in volta le missioni che preferisce. A differenza di **Vengance**, in cui, in funzione degli esiti delle singole missioni, si veniva indirizzati lungo un percorso narrativo precipuo, **Red Sun** concede maggior libertà decisionale e, di conseguenza, un maggior spessore di gioco. Gli sviluppatori di Psygnosis Leeds confidano nella capacità di **Red Sun** di settare nuovi standard nel campo delle simulazioni spaziali per PlayStation con le sue 50 nuove missioni ad obiettivi multipli, più di 30 armi inedite, 8 veicoli da combattimento sottoponibili a ritocchi tecnici ben più radicali che in passato e 5 sistemi solari due dei quali provenienti dal mondo digitale di **Vengance**. Non mancheranno le missioni condotte sulla superficie dei pianeti (introdotte dal *prequel*) rese ora più accattivanti da una cosmesi decisamente strabiliante.



GTA 2

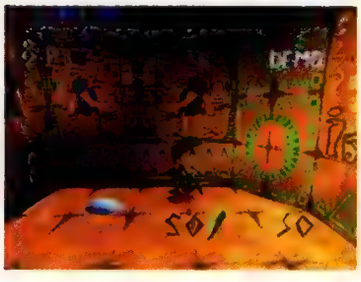
DURANTE L'ULTIMO E3, SPC È STATA ospite di Take 2 Interactive per un'anteprima di **Grand Theft Auto 2**. Il team di sviluppo (DMA Design) ha illustrato brevemente le nuove caratteristiche incluse nel pacchetto ludico mostrandone però solo la versione PC. Sebbene pressoché invariato dal punto di vista estetico (stessa visuale dall'alto e non **Driver**-*alike* come sostenuto da alcuni) **GTA 2** abbandona la struttura a missioni del *prequel* per offrire un interessante *gameplay* non lineare. Il giocatore è chiamato a prendere possesso di una città mettendo l'una contro l'altra le sei bande rivali che dominano il territorio. Per farlo, sarà necessario guadagnare la fiducia della gang più potente ed eventualmente passare le informazioni raccolte ad un gruppo rivale, preparare attentati, distruggere le stazioni radiofoniche di "proprietà" della banda "X" facendo credere che sia stata opera della banda "Y", e così via in un'es*calation* di tranelli, menzogne e strategie "corruttive" finalizzate allo sterminio reciproco dei villani. Intanto, una serie di indicatori posti nella parte alta a sinistra dello schermo aggiorna costantemente il "livello di gradimento" suscitato dalle nostre azioni in seno alle varie organizzazioni criminali. **GTA 2** concede inoltre maggior peso alle sequenze "appiedate" laddove l'uso di svariati macchinari (come montacarichi, nastri trasportatori e così via) sarà utile per il completamento di determinate mansioni e l'impiego delle armi da fuoco potrà rivelarsi indispensabile se scoperti mentre si cerca di rubare la macchina del "capo". La commercializzazione di **GTA 2** è prevista per quest'ottobre sotto la nuova etichetta Rockstar Games.

PUBBLICITA' DEL MESE



TRICKS'N TREASURES

DOPO IL DISCRETO KINGSLEY, Psygnosis rientra nell'arena degli *action/adventure* 3D con **Triks'n Treasures**. Sviluppato da Hammerhead (autori del tecnicamente notevole **Shadow Masters**), **T'nT** offre la possibilità di impersonare uno degli otto candidati al trono del pianeta Dorc, incaricati di recuperare i pezzi di un'antichissima corona sparsi lungo 18 livelli ambientati su 6 continenti e popolati da ben 70 creature differenti (numeri, numeri, numeri). Ogni candidato vanta caratteristiche peculiari nonché un armamentario specifico che annovera oltre ad armi da lancio di vario genere, anche spell e trappole da dislocare lungo i livelli, al fine di neutralizzare nemici particolarmente ostici. Non solo. Una modalità multiplayer via quadruplo *split-screen* offre ad un massimo di quattro concorrenti umani l'occasione di sfidarsi in arene appositamente disegnate. Previsto per la primavera del 2000, **T'nT** svela nel design "cartoonesco" e nelle simpatiche animazioni dei personaggi, un *target* di riferimento decisamente infantile (gne, gne).



MGS ANCHE PER PC?

IL MEGA-HIT KONAMI METAL GEAR SOLID POTREBBE FINIRE SU PC L'ANNO prossimo grazie ad un accordo siglato fra la softco nipponica e Microsoft. Secondo i termini dell'accordo, Konami guadagna i diritti di conversione per PlayStation, Dreamcast e Nintendo 64 dei *games* Microsoft. A sua volta Microsoft potrà pubblicare per PC i titoli Konami. "Grazie all'accordo siglato con Konami, potremo arricchire la nostra *line-up* per PC con le conversioni di alcuni dei migliori prodotti per console" ha dichiarato Ed Fries, General Manager di Microsoft Games Division. Sempre Konami, ancora **Metal Gear Solid**. La *softco* nipponica ha annunciato l'imminente conversione del capolavoro di Ideo Kojima per Game Boy Color!

POCKETSTATION RINVIATO AL 2000

SECONDO QUANTO DICHIARATO DA Jack Tretton, vice direttore vendite di Sony Computer Entertainment of America, il *PDA* Sony PocketStation non verrà commercializzato fuori dal Giappone fino all'anno prossimo. Pare che Sony stia incontrando alcune difficoltà nel soddisfare la forte domanda espressa dal mercato nipponico, pertanto preferirebbe sospendere il lancio in occidente fintanto che non verrà raggiunto un livello produttivo soddisfacente. Sono trascorsi cinque mesi dal lancio ufficiale di PocketStation e la domanda non accenna a calare. I *PDA* Sony venduti fino ad oggi in Giappone ammontano a 500.000 unità. Secondo alcuni commentatori, la scelta di bloccare la commercializzazione di PocketStation nei mercati occidentali sarebbe da ricollegare all'impegno sostenuto per lo sviluppo, la produzione e la promozione di PlayStation 2. Per questo motivo molti prevedono addirittura la definitiva cancellazione di ogni piano distributivo del **PDA** fuori dal continente asiatico (il che spiegherebbe la scelta di Sony di non mostrare la periferica all'*E3* appena concluso). Nel frattempo, voci non confermate rivelano che SCEI starebbe sviluppando il successore di PocketStation e che avrebbe intenzione di commercializzarlo in occasione del lancio di PlayStation 2. Restate sintonizzati su queste pagine per eventuali conferme o smentite. Sony ha infine annunciato che entro la fine dell'anno, opererà un'ulteriore riduzione del prezzo al dettaglio di PlayStation per contrastare la diffusione di Dreamcast.

ALZA LA CORNETTA
031/684085
E CHIAMACI A MANETTA

PLAYSTATION:
ACCESSORI:
Action Replay
Memory Card
Joypad
Dual Shock
Multitap
Cavo Scart
Jolt pack
Glove

LISTINO RIVENDITORI
VIA GRIGNA N°10
CANZO (CO)
DraGoN Game
PERMUTA USATO

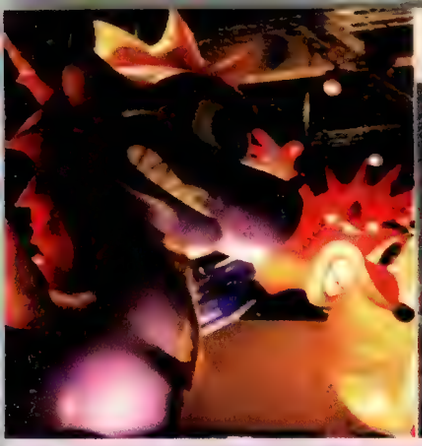
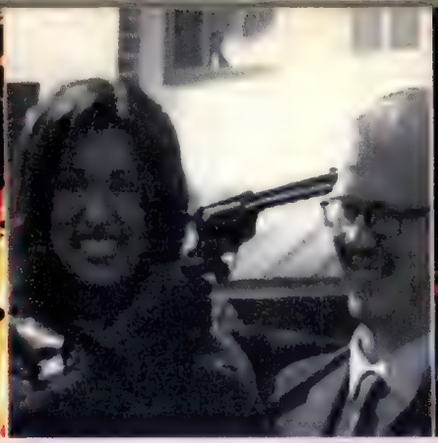
ACCESSORI DC:
JOYPAD
VISUAL MEMORY
ARCADE STICK
VOLANTE
SMART CONV.
CAVO SCART
PURUPURU PACK
FISHING CONTR.
VIRTUA GUN

GIOCHI:
Alundra ita. 69
B. F. Musashinden 119
Bomberman W. 79
Eihnander DISP.
Final Fantasy 8 DISP.
Formula 1 '97 69
Formula 1 '98 79
G-darius 109
Guilty Gear TEL.
Gran Turismo 2 TEL.
Gransteam saga 105
I.S.S. PRO DISP.
Parassite Eve 119
Pocket Fighter 89
Resident evil 2 75
Rage Racer Type 4 129
Rival Schools 129
Tekken 3 89
Tomb Raider 3 89
Winning el. '98/'99 DISP.
Win. el. final ver. DISP.

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA'
CONSEGNA IN 24/48 ORE
DISPONIBILI CHIP X MODIFICA UNIV.
IN OFFERTA

PREZZI STRACCIATI
DREAMCAST:
SEGA RALLY 2
SONIC ADVENTURE
MONACO GP 2
BLUE STINGER
POWER STONE
MARVEL VS CAPCOM
BUGGY HEAT
HOUSE OF THE DEAD 2
RESIDENT EVIL 3 C. V.
VIRTUA STRIKER 2
SHENMU
E TANTI ALTRI .....

IMPORTAZIONE DIRETTA DA: HONG KONG - GIAPPONE - INGHILTERRA - U.S.A.

Speciale E³

a cura di Marcello Cangialosi

Si è svolta presso il *Convention Center* di Los Angeles, dal 13 al 15 maggio, la quinta edizione dell'*Electronic Entertainment Expo* (meglio noto come *E³*). **SPC** era presente all'evento, taccuino (ovviamente elettronico) alla mano, per offrire ai suoi lettori (*hi there!*) un *reportage* completo sugli avvenimenti occorsi e sui giochi mostrati lungo gli oltre 50.000 metri quadrati di spazio espositivo occupati dalle maggiori software house del settore. E dopo questa introduzione dalla banalità disarmante direi che possiamo passare al sodo...

SOTTO UNA SELVA DI IMPALCATURE d'acciaio, una pioggia di colori accecanti, luci psichedeliche e suoni assordanti, fra gruppi multirazziali di visitatori e addetti ai lavori, attorniati da un esercito di notevoli ninfette rivestite da sottili pellicole argentee, pantaloncini inguinali e magliette ascellari, lo sguardo di **SPC** ha faticato un po' prima di scorgere almeno un monitor che mostrasse uno degli oltre mille videogiochi che davano un senso alla fiera. Gli stand di Sony, Sega e Nintendo dominavano la West Hall denunciando nell'allestimento, nelle coreografie e più in generale nella filosofia espositiva, le rispettive strategie di mercato. Sony e Nintendo, forti della radicalizzazione delle rispettive piattaforme nel mercato statunitense, hanno potuto concentrarsi sulla valorizzazione dei loro titoli di punta offrendo alla vista degli astanti meravigliose soluzioni architettoniche "a tema" (mitico lo stand dedicato a **Final Fantasy VIII**, una sorta di tempietto con tanto di scalinata e un'imponente Squall di cartongesso a guardia del portale d'ingresso). Vedova di Saturn e preoccupata di convincere i visitatori in merito all'accettazione del suo nuovo sistema a 128-bit da parte dell'industria videoludica mondiale, Sega ha preferito accatastare tutta la *line-up* Dreamcast (composta da 47 titoli) in maniera pressoché caotica in un'unica area espositiva scenograficamente omogenea. A cinque minuti di marcia dalla West Hall, la South Hall raggruppava gli stand allestiti dalle singole *software house* terze parti. SquareSoft, Capcom, Acclaim, Infogrames, Eidos, Electronic Arts, Activision, erano tutti lì in locali dalle dimensioni direttamente proporzionali alle rispettive condizioni finanziarie. Infogrames, EA ed Activision dominavano pertanto buona parte del padiglione. Interplay condivideva con VM Labs, Scottish Enterprise, Korea Games ed altre società minori, l'economica e periferica Concourse Hall.

SONY

Come di consueto, l'enorme spazio espositivo affittato da Sony accorpava buona parte dei titoli PlayStation mostrati dalle varie *software house* nei rispettivi stand. Le *line-up* di Namco, Capcom e SquareSoft ad esempio, erano tutte lì. Ironicamente, laddove nello stand Capcom un apposito avviso vietava categoricamente di riprendere con le telecamere **Dino Crisis** e **RE3: Nemesis** (vedi *preview* a pagina 59 e 28 rispettivamente), di converso, le stazioni dimostrative dei medesimi titoli ubicate nello *stand* Sony non ostentavano alcun divieto (con estremo giubilo degli editori delle *webzine* statunitensi, subito pronti a catturare i

UNA PIRAMIDE DORATA DALL'ASPETTO MONOLITICO CUSTODIVA IL FUTURO DELL'*ENTERTAINMENT* ELETTRONICO SECONDO SONY.

L'ADDETTO SONY OPERAVA SU UN COMPUTER VAIO (MITICO) CON SISTEMA OPERATIVO LINUX PER CARICARE I VARI *TECH-DEMO* DI PLAYSTATION 2.

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

L'operazione è valida fino ad esaurimento scorte

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/ _ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

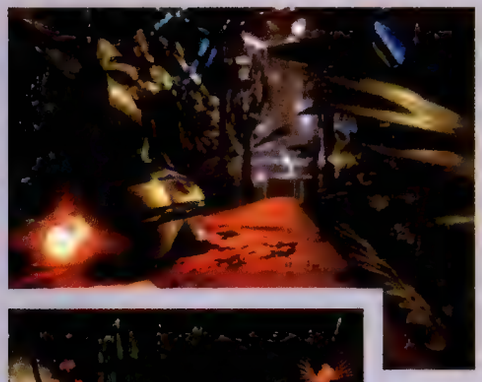
NON AFFRANCARE

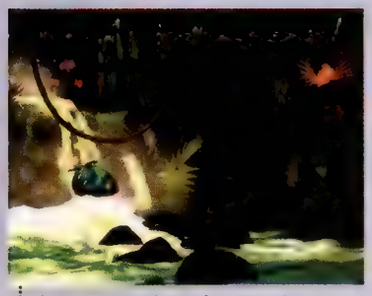
Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)





SPACE DEBRIS (RAGE SOFTWARE)

filmati desiderati per poi postarli in *mpeg* sui rispettivi siti). Bizzarro. **Gran Turismo 2**, bello come sempre, era al centro dell'attenzione di molti visitatori dello stand. Tutta per lui era un intera infrastruttura simile ad una bandiera a scacchi dove una scalinata in metallo permetteva di accedere alle postazioni dimostrative (le uniche dotate di cuffie per l'audio) sistemate sul piano superiore, lontano dalla folla. Una Mitsubishi Lancer Evolution V e una Mustang d'annata erano appese come quadri lungo il muro perimetrale dello stand. **Um Jammer Lammy** sparava musica a tutto volume dalle quattro casse disposte introno a un mega schermo lasciando **SPC** indispettito dall'eccessiva similitudine con *prequel* (ciononostante molti lo apprezzeranno proprio per questo). Stranamente spogli i locali ospitanti **Spyro 2** e **Crash Team Racing** (*preview* a pag.42 e 34 rispettivamente) che nel marasma generale rischiavano di essere ignorati. Stesso rischio occorso dalla sorpresa **Space Debris**, un notevole sparatutto alla **Star Fox 64** codificato con indiscutibile talento da Rage Software. L'*engine* grafico è parso notevolissimo, capace di muovere con disinvoltura enormi stazioni spaziali ed incrociatori mastodontici sorvolati da orde di caccia alieni finemente *texturati*. Il tutto condito con la consueta miscela di effetti "esplosivi". Sei i veicoli spaziali selezionabili, caratterizzati ognuno da esclusivi mezzi d'offesa e rapporti prestazionali. Sebbene sia al momento ignoto il numero di livelli inclusi nel pacchetto ludico finale, merita menzione la presenza di *stage* a scorrimento monodirezionale (ambientati nello spazio siderale) frammisti a sezioni caratterizzate da una totale libertà di movimento condotte sulla superficie dei pianeti. A differenza di **Colony Wars: Vendetta, Space Debris** è marcatamente *arcade*, ma non per questo meno accattivante rispetto all'ottimo *shooter* Psygnosis. Lo terremo sott'occhio, non temete. Nel bel mezzo dello stand, sotto lo sguardo di un enorme Crash Bandicoot pendente dal soffitto, una piramide d'oro e argento mostrava agli incuriositi visitatori le formidabili prestazioni della nuova tecnologia targata Sony. Attraverso quattro costosissimi Trinitron Vega incastonati nei quattro lati della piramide, la potenza delle immagini digitali renderizzate in *real time* ipnotizzava gli astanti, molti dei quali ignoravano persino l'identità di ciò che stavano ammirando (stranamente nessun cartello/avviso annunciava l'origine di tanta meraviglia). Fugando definitivamente ogni dubbio in merito alla natura non precalcolata delle demo mostrate durante la presentazione ufficiale di PlayStation 2 tenutasi in Giappone lo scorso marzo, gli addetti Sony invitavano i presenti ad armeggiare con i *tech demo* (regolandone i parametri, ruotando e zoomando a piacimento) o a provare un'edizione decisamente *deluxe* di **Gran Turismo** (non in gara però, ma solo in modalità *practice*). In pochi minuti s'era già creata una discreta fila che non si sarebbe esaurita fino all'ultimo giorno della fiera. **SPC** ha preferito restare a guardare... e sognare.

PSYGNOSIS

La fiera videoludica più importante d'occidente è davvero la metafora del mercato. In un mare di fuffa, *rip-off* e *remake*, l'originalità sembra una bestia in via d'estinzione. Pare confermarlo Psygnosis che con il suo **Wip3out** (vedi *preview* a pag. 26) non sembra curarsi di uscire dal seminato offrendo un'esperienza ludica

BRIEFS FROM E3

NINTENDO E IBM ANNUNCIANO L'ANTI-PLAYSTATION 2.

L'indiscutibile pressione esercitata su Nintendo dall'imminente commercializzazione di Dreamcast nel Nord America e dalla divulgazione delle specifiche tecniche di PlayStation 2, sono probabilmente i fattori scatenanti di un annuncio a sorpresa avvenuto ad un giorno dall'inizio dell'*E3*. Il 12 maggio 1999, una conferenza stampa presieduta da Howard Lincoln (presidente uscente di Nintendo of America), ufficializzava alla presenza di un ristretto gruppo di addetti al settore, lo sviluppo della prossima console Nintendo. Noto col nome in codice "Dolphin", il progetto nasce sulla base di un accordo (del valore di 1 miliardo di dollari) siglato con IBM, la quale si occuperà del design e della produzione dell'unità centrale della nuova console Nintendo basata sulla rivoluzionaria tecnologia al rame sviluppata dai ricercatori IBM. Battezzato con il nome "Gekko", il nuovo processore promette *performance* stratosferiche con i suoi 400 MHz di *clock speed* (contro i 300 MHz dell'*Emotion Engine*). Il processore grafico montato sul prossimo sistema Nintendo è frutto del lavoro degli ingegneri di Art-X, *start-up* americana con sede a Palo Alto, nel cuore della Silicon Valley. La sua velocità di clock ammonta a 200 MHz, 50MHz in più rispetto al Graphics Synthesiser. Al pari di quest'ultimo, il "cuore grafico" di Dolphin verrà equipaggiato con un quantità non meglio specificata di memoria integrata DRAM. La bellezza di 3.2 GB al secondo sarà la velocità di trasmissione dati fra la memoria principale e la CPU (esattamente come PlayStation 2). Lo *storage medium* prescelto da Nintendo per Dolphin non sarà (udite, udite) la solita cartuccia, bensì l'ormai massificato DVD. Matsushita è stata incaricata di produrre la tecnologia necessaria e di dotarla di un oscuro "sistema di protezione dalla contraffazione software". Stando al comunicato Nintendo, Dolphin verrà commercializzato in tutto il mondo a Natale del 2000.

SPECIFICHE DOLPHIN

CPU
IBM Gekko Processor
400 MHz Clock Speed
Semiconductor Process 0.18 micron Copper Technology
Graphics
Chip Custom Designed by ArtX
200 MHz Clock Speed
Semiconductor Process 0.18 micron
Embedded DRAM Technology
System Memory
High Speed DRAM Technology
Memory Bus Bandwidth: 3.2 GB/sec
Storage Medium
DVD by Matsushita

COPPER TECHNOLOGY?

Ogni microprocessore è composto da un sottile strato di milioni di interruttori (transistor), realizzati in silicio. Le informazioni binarie scorrono fra i transistor attraverso una rete di collegamenti in alluminio. Nel corso degli ultimo 30 anni, il progresso tecnologico ha determinato una progressiva miniaturizzazione della componente silicea rendendo sempre più problematico il collegamento fra i vari transitori. Sebbene noto per le sue ottime qualità di conduzione elettrica, l'alluminio, man mano che di assottiglia, oppone sempre più resistenza al flusso di elettroni. Nelle medesime condizioni, il rame offre meno "resistenza", velocizzando così la trasmissione dei bit da un transistor all'altro. Purtroppo, fino a qualche anno fa, nessuno era in grado di amalgamare efficacemente il rame con il silicio di cui sono composti i microprocessori. Nel 1997, i ricercatori di IBM hanno trovato il sistema per farlo determinando un'impennata nei livelli prestazionali pari al 40% ed un decremento nei costi di produzione del 30% (il rame, è noto, costa meno dell'alluminio).

ROLLCAGE EXTREME (PSYGNOSIS) VANTA GLI STESSI EFFETTI DI LUCE DEL PRIMO EPISODIO.

LEGGIT (PSYGNOSIS)

G-POLICE 2: WEAPONS OF J. (PSYGNOSIS)

veicolo di forti *déjà vu*. In compenso, nonostante l'elevata velocità e l'ottimo *frame rate*, il gioco girava fluidamente in *hi-res* anche nella modalità a due via split screen verticale/orizzontale. Una versione decisamente migliorabile di **Formula Uno '99**, sviluppata dal team interno Studio 33 (autore dell'orrido **Newman Haas Racing**, stroncato con un impietoso 59% su **SPC** 48) denunciava qualche scatto di troppo nell'aggiornamento dello schermo e una dinamica comportamentale discutibile. In uscita a fine anno. Degli annunciati **Rollcage Extreme, Colony Wars: Red Sun** e **Destruction Derby 3** (vedi **PlayWorld** di questo mese per gli ultimi due), era presente solo il primo. Previsto per la primavera del 2000, la nuova edizione del furioso *racing game* Psygnosis vanterà 20 tracciati inediti (caratterizzati da un livello di interagibilità con i fondali in virtù del quale sarà possibile distruggere parte delle scenografie per rallentare la corsa degli inseguitori) distribuiti fra 6 ambientazioni e 4 leghe. Quattro le nuove modalità di gioco in *multiplayer*: *stunt mode, pursuit racing, demolition mode* ed un misterioso *soccer game mode* (!). La versione embrionale mostrata all'*E3* conservava la medesima frenesia del *prequel* denunciando, inoltre, una maggiore occorrenza di curve paraboliche e di tunnel da percorrere a testa in giù. Continua a lasciare interdetti **G-Police 2: Weapons of Justice**, afflitto da un mediocre *frame rate* nonostante il ristrettissimo campo visivo, un limite tutt'altro che compensato dall'impiego del *wireframe* per la resa delle scenografie in lontananza. Sebbene semplificato, il sistema di controllo conserva la sua endemica macchinosità grazie ad una scomoda distribuzione delle funzioni lungo tutti i tasti del *controller*. Previsto per quest'estate, **G-Police 2: Weapons of Justice** merita senz'altro qualche ritocco. Concludono l'elenco dei titoli Psygnosis presentati all'*E3*, **Kingsley** (recensito su **SPC** 57, voto 78%) e il bizzarro **Leggit**, un gioco d'azione e (poca) strategia dall'aspetto infantile che ha lasciato pressoché indifferenti.

EIDOS

Il bello degli *stand* targati Eidos è che ti accorgi della loro esatta ubicazione senza bisogno di consultare la mappa o seguire i cartelli. Basta dirigersi dove c'è più casino. Come da abitudine, Eidos attirava l'attenzione dei visitatori slegando le sue formidabili donnine sul palco strategicamente eretto in prossimità della zona di passaggio della folla. Almeno cinquanta persone erano assiepate intorno allo stand per ammirare le curve spaziali e le morbide chiome delle ninfette Eidos. Uno dopo l'altro, i visitatori salivano sul palco per farsi immortalare in pose soddisfatte a braccetto delle ragazze (pare che alcuni di loro siano poi stati visti vagare per la fiera con lo sguardo perso nel vuoto. Ognuno di loro stringeva fra le dita una Polaroid custode del "prezioso" ricordo). Poco sorprendentemente, la nuova Lara Croft saliva sul palco nel momento in cui gli ormoni degli spettatori erano cotti a puntino. Lara Weller sarà la nuova eroina Eidos fino al prossimo *E3*. Ogni anno, infatti, Eidos sceglierà una modella diversa per mantenere vivo l'interesse dei "fedeli". Veniva quasi voglia di scappare fregandosene dei giochi. Stretti i denti, **SPC** ha comunque indagato le quinte del palco (si, i giochi stavano dietro) per dare un'occhiata ai prodotti Eidos. Oltre ai poco ispirati **Fighting Force 2** e **Saboteur** (vedi anteprime a pag.36 e 44 rispettivamente), erano presenti anche **Urban Chaos**, **Omikron** e **Fear Factory**. I primi due, disponibili solo in versione PC, sembravano destare l'interesse della maggior parte dei presenti, ma per un parere di **SPC** preferiamo attendere le demo per PlayStation. **Fear Factory** (sviluppato da Kronos esclusivamente per PlayStation) appartiene alla categoria degli *adventure* alla **Resident Evil** laddove personaggi tridimensionali percorrono fondali statici. **Fear Factory** offre però un'inedita tecnica di rappresentazione delle scenografie bidimensionali. I fondali sono difatti singoli fotogrammi di un immenso FMV che viene lasciato scorrere in occasione dei cambi dell'inquadratura. Invece di "staccare" da una telecamera all'altra come avviene nella serie **Resident Evil**, l'*engine* di Fear Factory esegue un'animazione dei fondali fermandola nel momento in cui viene raggiunta l'inquadratura ottimale. Per quanto interessante, questa particolare tecnica non è priva di difetti, primo fra tutti la scarsa qualità dei fondali stessi, deturpati dalle ben note "quadrettature" tipiche dei FMV compressi col modulo MPEG.

ELECTRONIC ARTS

Sebbene annunciato, il primo simulatore di Formula Uno su licenza FIA di Electronic Arts era invece latitante all'*E3*. In compenso c'erano: **Sled Storm**, bizzarro *racing game* invernale condotto a bordo di veloci motoslitte. Notevole l'animazione dei piloti e dei loro mezzi, così come il numero di biforcazioni e scorciatoie offerte dai circuiti innevati percorribili nella demo. Con opportuni smanettamenti del *controller* era possibile eseguire una delle 50 acrobazie aeree incluse nel pacchetto ludico. Uscita: estate '99, **Hot Wheels** (con un ritmo di vendita di 2 Hot Wheels al secondo, con più di 30 milioni di collezionisti sparsi per il globo, 15 dei quali possessori di circa 1550 veicoli, il *franchise* delle Hot Wheels promette di attirare i fan delle spericolate macchinine acrobatiche verso questo modesto *racing game* sviluppato da Stormfront ed in uscita a fine anno), **Tomorrow Never Dies**, un modesto *tie-in* già visto durante la scorsa edizione

SLED STORM (ELECTRONIC ARTS)

HOT WHEELS (ELECTRONIC ARTS)

FEAR FACTORY (EIDOS)

Speedfight 100cc catalizzato: per scelta non per caso!

(Scooter per due, prezzo per tutti anche a tasso zero.)

Il viaggio e poi un grande weekend a S. Tropez.

Liberi da questo stress.

In due per vivere la città.

Freno a disco posteriore di serie.

Speedfight 100cc catalizzato è lo scooter nato per dribblare nel traffico e viaggiare **anche in due.**
Motore da 9,2 cv. con **prestazioni da 125** e prezzo da cinquantino.
Forcella monobraccio, doppio freno a disco da 180 mm.,
antifurto elettronico di serie (ADT).

Prezzo Lit. 4.740.000 € 2.448,01 franco concessionario,
con possibilità di pagamento in 12 rate mensili a tasso zero.

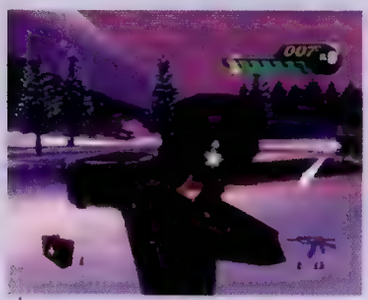
Peugeot Speedfight è disponibile anche in versione 50cc catalizzata e non.

PEUGEOT
Per scelta non per caso

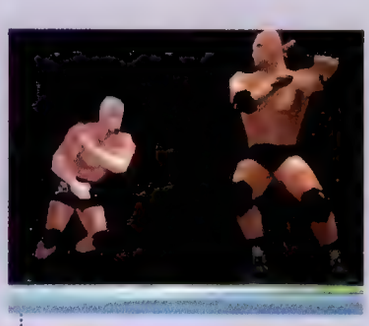
WWW.PEUGEOTMOTOCYCLES.IT (Numero Verde 800-015800)

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

Per ulteriori informazioni su finanziamenti a tasso zero o a tasso agevolato rivolgiti al tuo concessionario Peugeot Motocycles. L'indirizzo lo trovi su:



TOMORROW NEVER DIES (ELECTRONIC ARTS)



WCW MAYHEM (ELECTRONIC ARTS)

dell'*E3*, in arrivo per la fine dell'anno e caratterizzato da una visuale in terza persona, 14 missioni intervallate da cut-scene in 3D tempo reale o sequenze tratte dal film, *gadgets* ultra-sofisticati di vario genere e diversi veicoli impiegabili in determinate occasioni, nonché l'orrido **Road Rash 2000** su cui è meglio non infierire con commenti necessariamente impietosi. Presentato anche **WCW Mayhem**, il primo picchiaduro targato Electronic Arts basato su licenza WCW. Diamond Dallas Page e Sting, due dei 60 lottatori riprodotti digitalmente in **WCW Mayhem** (tra cui anche Hollywood Hogan, Goldberg, Kevin Nash e Bam Bam Bigelow) erano presenti alla fiera ed hanno dato inizio alle danze trascinando le loro stazze sul ring appositamente allestito al centro dello stand EA, per poi sfidarsi in un incontro virtuale *controller* alla mano. Un mega-schermo appeso sopra il ring, permetteva ai visitatori di assistere all'incontro fra i due alter ego digitali. Bella mossa pubblicitaria. EA ci sa fare, inutile negarlo. Fra le tante caratteristiche strutturali che più o meno compaiono in altri prodotti similari, **WCW Mayhem** vanta l'interessante possibilità di spostare gli incontri non solo fuori dal ring, ma fin dentro gli spogliatoi, dove una telecamera a circuito chiuso provvede a seguire gli eventi, mentre i due sfidanti approfittano di oggetti vari dislocati sul loco (come le sedie) per darsele di santa ragione. Non male l'*engine* grafico così come le inquadrature dinamiche e le animazioni degli atleti, frutto del consueto impiego del motion capture. In uscita a fine anno.

CAPCOM

Allo stand Capcom, i visitatori hanno potuto ammirare per la prima volta il sorprendente **Dino Crisis**, l'ottimo **Resident Evil 3: Nemesis**, ma non il nuovo **Onimusha** (be', non si può avere tutto). Come prevedibile, i fan dei picchiaduro hanno particolarmente gradito il torneo di **Street Fighter Alpha 3** organizzato da Capcom, così come l'ottima conversione di **Marvel vs Capcom** per Dreamcast. Meno convincente è parsa la conversione di **JoJo's Venture** per PlayStation. La latitanza di qualche *frame* e più in generale la concorrenza interna di titoli come **PowerStone** per Dreamcast e lo stesso **Street Fighter Alpha 3** per il sistema Sony hanno impedito a **JoJo's Venture** di attirare l'attenzione degli astanti. Al di là dei picchiaduro, Capcom ha inoltre mostrato un'invitante **The Misadventures of Tron Bonne** (previsto per la fine dell'anno in America e per 15 luglio in Giappone), il primo *spin-off* della serie **Megaman** in una nuova, scintillante veste tridimensionale. Basato sul medesimo (nonché valido) motore 3D di **Megaman Legends**, **The Misadventures of Tron Bonne** vanta caratteristiche strutturali peculiari come la possibilità di comandare i Servbots impartendo loro ordini di attacco e ricerca che donano a un'esperienza ludica prevalentemente *action oriented*, una gradita componente strategica.
Allontanandosi dai due storici *franchise* della *softco* nipponica, ecco **Trick'n Snowboarding** il primo simulatore di *snowboard* targato Capcom noto per includere nel novero degli atleti selezionabili Leon Kennedy, Claire Redfield e uno dei poliziotti "zombificati" visti in **Resident Evil 2**. Sebbene inferiore al mitico **Cool Boarders 3**, **Trick'n Snowboarding** (già pubblicato in Giappone sotto il nome di **Tricky Sliders**, recensione sul prossimo numero di **SPC**) non è parso malaccio sebbene fossero abbastanza evidenti alcuni problemi nel rilevamento di collisione e qualche disfunzione grafica. Se si escludono i filmati relativi a **Resident Evil: Code Veronica** per Dreamcast (davvero notevole, soprattutto nella gestione degli effetti di illuminazione e più in generale nella fluidità d'animazione), il discreto *coin-op* **Spawn**, gettato da qualche parte nello stand, e il deludente (pessima la componente estetica, insipida quella ludica) **Strider 2**, l'elenco dei progetti presentati all'*E3* da Capcom può dirsi concluso.

TRICK'N SNOWBOARDING (CAPCOM)

THE MISADVENTURES OF TRON B. (CAPCOM)

AIAS 1999 AWARDS

Nella cornice dell'*Electronic Entertainment Expo*, l'*Academy of Interactive Arts e Sciences* ha assegnato per il secondo anno consecutivo i suoi Awards ai titoli che hanno saputo distinguersi per la loro eccellenza in svariate categorie. Ecco l'elenco di alcuni:

Game of the Year: **Zelda: Ocarina of Time** (N64)
Action Game of the Year: **Half-Life** (PC) e **Banjo-Kazooie** (N64)
Adventure Game of the Year: **Zelda: Ocarina of Time** (N64)
Role Playing Game of the Year: **Zelda: Ocarina of Time** (N64)
Strategy Game of the Year: **Sid Meier's Alpha Centauri** (PC)
Online Action/Strategy Game of the Year: **Starsiege Tribes**
Console Game of Year: **Zelda: Ocarina of Time** (N64)
Computer Game of the Year: **Half-Life** (PC)
Outstanding Achievement in Art/Graphics: **Banjo-Kazooie** (N64)
Outstanding Achievement in Interactive Design: **Zelda: Ocarina of Time** (N64)
Outstanding Achievement in Software Engineering: **Zelda: Ocarina of Time** (N64)

Il premio *Academy Hall of Fame Award* assegnato l'anno scorso a Shigeru Miyamoto, è toccato quest'anno a Sid Meier.

NAMCO

Al di là del bellissimo **Soul Calibur** in versione Dreamcast (disarmante la superiorità cosmetica rispetto alla versione *coin-op*), lo stand Namco accoglieva **Ace Combat 3: Electrosphere** destinato a settare nuovi standard qualitativi nel campo dei simulatori di volo per PlayStation. L'apparentemente complesso sistema di controllo delle inquadrature, descritto nella *preview* pubblicata su **SPC** 58, si è rivelato duttile e facilmente assimilabile in un paio di minuti di pratica. L'*engine* grafico, inutile dirlo, ribadisce la *leadership* Namco nello sfruttamento dell'*hardware* Sony. Pubblicato in Giappone lo scorso 27 maggio, **Ace Combat 3: Electrosphere** verrà recensito sul prossimo numero di **SPC** pertanto conserviamo ulteriori commenti per l'occasione. Nel frattempo contattate pure il vostro importatore di fiducia. Nel celebrare il ventesimo anniversario dalla nascita di PacMan, Namco ha presentato **Pac Man World 20th Anniversary** (noto come **Pac Man 3D** in occasione della prima presentazione ufficiale durante l'*E3* dell'anno scorso) dopo averlo evidentemente sottoposto ad un interminabile sequenza di ritocchi e rivoluzioni strutturali. La versione tridimensionale del *videogame* che nel 1979 dette inizio alla rivoluzione videoludica coinvolgendo in massa anche il gentil sesso, offre tre modalità di gioco: *Quest Mode* (una sorta

L'ORIGINALE

PlayStation

ATOMIC REPLAY

Solo con l'ORIGINALE

puoi avere tutto
questo in ITALIANO

-Menu principale in italiano.
-COSTANTEMENTE AGGIORNATA CON I CODICI DEI TUOI GIOCHI PREFERITI.
-Istruzioni in italiano.

Richiedila nei negozi D+CENTER della tua citta'o per maggiori informazioni chiama lo 02/381.991 e richiedi il nostro rivenditore piu'vicino a te.

Vai in un
D+CENTER
troverai
l'espositore
ATOMIC
con tutti i
tuoi accessori
preferiti.

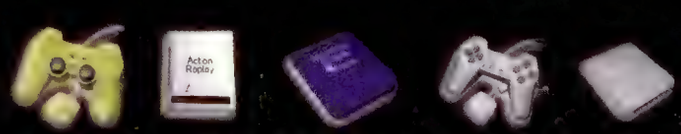
D+ INTERNATIONAL ASSUME:

PROFILO: 22/35 ANNI, APPASSIONATO DI VIDEOGAMES E CON BUONE CONOSCENZE TECNICHE DEL PRODOTTO; DOTATO DI SENSO DEL SERVIZIO, DI RESPONSABILITA', INTRAPRENDENTE E DISPONIBILE AL LAVORO D'EQUIPE CON FORTE SPIRITO DI SQUADRA,

POSIZIONE: DOPO UN PERIODO DI FORMAZIONE PRESSO LA SEDE DELLA SOCIETA' PER AMPLIARE LE CONOSCENZE TECNICHE E/O GESTIONALI ,AVRA' LA POSSIBILITA' DI DIVENTARE UN NOSTRO AGENTE ESTERNO O INTERNO, CON MANSIONI DI VENDITA TELEMARKETING .

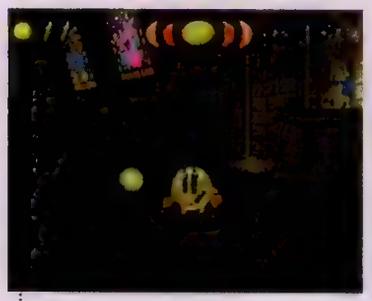
SPEDISCI UN CURRICULUM VITAE E FOTO A D+ INTERNATIONAL SRL VIA AQUILEIA 33/E 20021 BOLLATE (MI).

ATOMIC ACCESSORIES



D+ INTERNATIONAL

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) Tel 02/38199800 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com



PACMAN WORLD (NAMCO)

di action-adventure simil **Klonoa** composto da 18 livelli ripartiti fra sei ambientazioni), *Maze Mode* (in cui Pinky, Inky, Blinky e Clyde daranno la caccia all'ormai ventenne mascotte Namco in labirinti 3D inquadrati da una prospettiva soprelevata) e il *Classic Mode* (il primissimo **Pac Man** in versione originale). L'attesissimo *action-adventure* **3D Dragon Valor** era presente solo sotto forma di filmato.
Strutturalmente simile a **Brave Fencer Musashi**, è parso più "serio" del titolo Square nonché ricco di efficaci *cut-scene* tridimensionali disegnate in *real time*.

GT INTERACTIVE

A parte **Driver** (recensito su questo stesso numero), la *line-up* PlayStation di GT Interactive presentata all'*E3* non offriva nient'altro. Una breve chiacchierata con Oddworld Inhabitants ha comunque confermato PlayStation 2 come la piattaforma ludica su cui girerà **Munch's Odysee,** destinato, a detta dei produttori, a "ridefinire l'esperienza ludica in quanto tale". Gli unici elementi noti sono l'impiego della grafica 3D (non proprio una sorpresa) e la partecipazione di più personaggi (tra cui anche Abe) utilizzabili contemporaneamente dal giocatore in un mondo digitale reso estremamente realistico da "routine emotive" alla base dei comportamenti credibili (ed imprevedibili) di ogni singola creatura virtuale.
Hmmm... suona promettente.
Ambizioso, ma promettente. Previsto sempre per PlayStation 2 l'altrettanto oscuro **Hand of Odd**, strategico in tempo reale ambientato nel mondo di **Oddworld**, in cui il giocatore potrà gestire una delle due tribù rivali (Mudokon e Glukkon) per la conquista del territorio.
Volendo ricavare almeno una notizia concreta dall'incontro con Oddworld Inhabitants, è certo che il prossimo sistema Sony non si chiamerà PlayStation 2. Il depliant relativo ai due prodotti sopra menzionati presenta la dicitura "*before 128-bit you couldn't dream an experience like this one*" (che tradotto in italiano suona più o meno come "prima dei 128-bit un'esperienza simile non ve la sareste neanche sognata"). Ebbene, la scritta "128-bit" è stampata su una striscia adesiva applicata sopra la parola usata nello slogan originario. Tirando via l'adesivo si svela la dicitura "PlayStation 2" (peccato che non fosse un "gratta e vinci"). A quanto pare Sony ha richiesto una modifica dell'ultima ora...

ACTIVISION

Lo stand Activision ruotava attorno al nuovo **Vigilante 8 2nd Offense** previsto per la fine dell'anno. "Ruotava attorno" letteralmente, considerato l'enorme scuolabus piantato col muso per terra nel bel mezzo dello stand. Previsto per tre formati (PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast, per il quale rappresenta il primo titolo Activision), promette di offrire "di tutto di più". Ben più interessante era il sorprendente **Tony Hawk's Pro Skater** (*preview* a pag.46) ottimo simulatore di skateboard caratterizzato da notevoli animazioni **motion captured** ed arene estremamente dettagliate e ricche di strutture su cui performare ogni sorta di acrobazia. Senza dubbio il miglior titolo Activision. E ancora. Chi si senta indispettito dal congelamento di **Trill Kill** ad opera di EA, sarà lieto di sapere che almeno l'*engine* grafico dello sfortunato picchiaduro Paradox è sopravvissuto alla censura ed anima adesso i quattro lottatori poligonali di **Wu-Tang: Shaolin Style** di Activision. Le trasposizioni digitali dei 9 membri del gruppo rap Wu-Tang Clan rivestono il ruolo dei lottatori selezionabili. Due titoli basati su licenza Marvel hanno stupito **SPC** per motivi opposti. **Marvel's X-Men** è parso ignobile al contrario del promettente **Spider Man** che, sebbene presentato a mezzo video, ha sorpreso per la fluidità dell'*engine* tridimensionale e l'elasticità dei movimenti del mitico supereroe Marvel mentre, inquadrato da una visuale in terza persona soprelevata, penzolava da un palazzo all'altro aggrappato alla sua ragnatela. Previsto per la primavera del 2000. Un po' prima, e precisamente a Natale di quest'anno, giungerà sugli scaffali dei negozi americani **Toy Story 2** in concomitanza con la proiezione del film omonimo nelle sale cinematografiche d'oltreoceano. Incentrato sull'ormai radicata filosofia del *3D freedom of movement*, **Toy Story 2** pone il giocatore al comando di Buzz Lightyear mentre attraversa una serie di livelli per salvare l'amico Woody da un collezionista decisamente possessivo. Conclude la carrellata della *line-up* Activision un balzo carpiato all'indietro fino al 1977, anno di commercializzazione di **Space Invaders**.
L'antichissimo sparatutto di Taito ritorna in chiave tridimensionale sulla piattaforma Sony. Pur conservando la classica visuale dell'originale, **Space Invaders** (programmato da Z-Axis e non da Syrox responsabili del *remake* di **Asteroids**) offrirà una vasto bagaglio di armi inedite da impiegare contro l'ossessiva avanzata degli alieni (previste 20 razze diverse). **Space Invaders** sarà distribuito in Giappone dalla stessa Taito in ottemperanza agli accordi presi con la *softco* di Robert Kotick l'anno scorso (cfr. **PlayWorld** 53).

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE (ACTIVISION)

SPIDERMAN (ACTIVISION)

TOY STORY 2 (ACTIVISION)

WU TANG: SHAOLIN STYLE (ACTIVISION)

KONAMI

Poche le sorprese allo stand di Konami. Un filmato dimostrativo del nuovo **Metal Gear Solid Integral** confermava ciò che i lettori più assidui di **SPC** dovrebbero già sapere: la riedizione del capolavoro di Ideo Kojima apporta modifiche sostanziali al *VR Mode* con 300 nuove prove di abilità custodite in un terzo CD-Rom. Oltre a consentire di muoversi anche nella visuale in soggettiva, **MGS Integral** permetterà di camminare e contemporaneamente sparare. Sebbene non siano ancora chiare le modifiche apportate all'avventura principale, il filmato lasciava intendere un radicale rifacimento della trama. In una particolare sequenza, Solid Snake sfondava con un calcio la porta che dà nella stanza di Psycho

SUIKODEN 2 (KONAMI)

KONAMI RALLT (KONAMI)

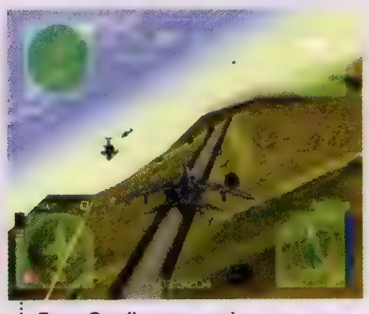
Mantis per trovarvi un gruppo di soldati nemici stesi a terra stecchiti. Interessante. Fedeli al *look & feel* originali, **Suikoden 2** e **Vandal Hearts 2** denunciavano un drastico miglioramento della componente grafico/sonora. I personaggi bidimensionali di **Vandal Hearts 2**, resi meno piatti da un opportuno utilizzo delle ombreggiature, stazionavano su scenografie 3D molto più dettagliate del prequel. Rispetto a quest'ultimo, **Vandal Hearts 2** abbandona la struttura di gioco a turni per offre un sistema di gestione delle battaglie in tempo reale (quindi più dinamico). La scelta di dividere lo schermo in due per seguire gli eventi degli alleati eventualmente dislocati al di là dei confini del monitor, è parsa geniale. **Vandal Hearts 2** uscirà in Giappone a luglio e farà uso dell'infame sistema anti-contraffazione già visto in **Final Fantasy VIII** ed **Omega Boost**. Ha un po' deluso le aspettative **Soul of the Samurai** (vedi *preview* pubblicata su **SPC** 58), avvilito da una limitatissima palette di colori, un dettaglio grafico sotto la media ed una sezione dedicata ai combattimenti lenta e poco accattivante. Promettente invece **Konami Rally** (titolo provvisorio) caratterizzato da un solido engine grafico ed un modello di guida sorprendentemente sofisticato. Discutibili alcuni accostamenti cromatici.

INFOGRAMES

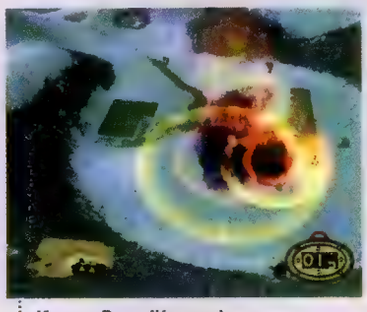
La *software house* europea più dinamica degli ultimi mesi (dopo l'acquisizione di Gremlin, la società francese s'è pappata anche Accolade e DID), vantava uno stand enorme, ma privo di titoli di rilievo. Al di là di **V-Rally 2** (cfr. **SPC** 58) nessun titolo ha particolarmente impressionato **SPC**. **Demolition Racer** era probabilmente uno dei peggiori giochi dello stand. Un mediocre *engine* grafico invitava a guardare altrove. Strano che fosse targato Pitbull Syndicate. Altrettanto mediocre **Eagle One**, un simulatore di volo previsto anche per PC che non vale un decimo di **Ace Combat 3**. **Loony Tunes: Lost in Times** è parso l'ennesimo **Mario64**-clone per PlayStation di infima qualità. Idem per la conversione di **Mission: Impossible** arricchita di FMV a go-go rispetto all'edizione per Nintendo 64. Considerata la qualità media dell'offerta Infogrames per l'annata 1999, c'è da chiedersi come riuscirà a raggiungere i 350 milioni di dollari d'incasso annunciati per la fine dell'anno dal presidente Bruno Bonnell durante una recente intervista pubblicata sul settimanale *CTW*. Basteranno **V-Rally 2** e il *franchise* di **Test Drive** a far lievitare di tanto un conto in banca che ammonta attualmente a 150 milioni di dollari? Certo che no, ma potrebbe dare una mano la *line-up* dell'appena acquisita...

GREMLIN

Lo stand Gremlin non era né nel padiglione centrale della West Hall né nella South Hall. Difatti la *sofco* inglese non aveva stand, ma occupava bensì una delle *meeting room* allineate lungo un corridoio del secondo piano della West Hall. Al suo interno, una serie di monitor mostravano i progetti in fase di sviluppo e fra i pochi, solo un paio hanno destato l'interesse di **Super PlayStation Console**. Sebbene non disponibile in versione PlayStation, un'edizione PC di **RallyMasters** degli svedesi Digital Illusions (**Motorhead**), denunciava felici similitudini con l'ottimo **Colin McRae Rally** di Codemasters. A dispetto della semplicità delle *routine* comportamentali impiegate nel *racing game* futuristico recensito su **SPC49** (voto 70%), quelle di **RallyMasters** hanno lasciato di stucco per la loro verosimiglianza, tanto da rimandare ad una più esaustiva anteprima in merito ulteriori informazioni (checkate a pagina 32). L'altro titolo Gremlin decisamente sorprendente risponde al nome di **Gekido.** Sviluppato dal team italiano N.A.P.S. (autore in passato di **Shadow Fighter** per Amiga), **Gekido** è parso il più promettente picchiaduro a scorrimento per il sistema Sony, tanto promettente da indurre **SPC** a dedicarvi una *preview* di due pagine consultabile a partire da pag.38. Conclude il breve elenco della *line-up* Gremlin il bizzarro **Hogs of War**, un *action/strategy game* 3D demenziale in cui il giocatore assume il comando di un gruppo di "porci" soldati dislocati lungo un impianto scenografico poligonale occupato da un gruppo di "maiali" rivali destinati a scontrarsi a suon di armi pesanti, e **European PGA Golf**, il primo simulatore di golf estraneo al *franchise* **Actua** (a parte la licenza PGA, non sembrava offrire nulla di nuovo).



EAGLE ONE (INFOGRAMES)



KONAMI RALLT (KONAMI)

THE END

"Fischi assortiti alla mancanza di originalità e al proliferare di seguti che attanaglia il panorama videoludico". Così si chiudeva lo speciale di **Super PlayStation Console** relativo all'edizione 1998 dell'*Electronic Entertainment Expo*. In un impeto di cinismo giornalistico verrebbe da chiudere allo stesso modo anche questo, ma gettando uno sguardo alle nostre spalle, verso i cancelli chiusi del *Convention Center* di Los Angeles tornano in mente titoli come **Dino Crisis**, **Ace Combat 3 Electrosphere**, **Gran Turismo 2**, **Tony Hawk's Pro Skater** e... e basta. No, no, ci riprendiamo il cinismo e concludiamo con fischi assortiti a un po' tutta l'industria videoludica che su oltre 1.900 giochi, ce ne lascia impressi nella memoria solo quattro. Grazie davvero.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.30000
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.37900
ACE COMBAT 3 TEL
AIRLINE PILOT (SIMULAZ.) TEL
ATLANTIS THE LOST TALES
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BEAT MANIA L.95.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.99.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CYBER ORG TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.139.000
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY COLL. TEL
FISHERMAN BAIT L.109.000
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONT MISSION ALT. L.59.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUILTY GEAR TEL
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.89.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.89.900
GUNDAMPERFECTIVEAL.89.900
GUNDAM CHAR'S COUNTER - ATTACK TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LUPIN 3 L.99.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL.
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.119.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS 2 TEL
MARVEL SUPERHEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.89.900
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.900
SD GUNDAM G ZERO TEL.
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TEKKEN 3 L.69.000
TOBAL 2 L.119.000
WINNING ELEVEN FINAL V. TEL

SEGUE JAP/USA
DEEP FREEZE L.99.000
EHRGEIZ L.119.000
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
RIDGE RACER 4 TEL
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMP. BOX TEL
TRON & KOBLN TEL

GIOCHI PAL
COLIN MCREE RALLY L.69.000
CHRASH BANDICOOT 2 L.49.000
GRAN TURISMO L.69.000
ISSS 98 L.69.000
ODDWORLD 2 L.79.000
TOMB RAIDER 3 L.79.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.59.
V-RALLY L.49.000

DREAMCAST
NEO GEO
WONDERSWAM
SATURN
GAME GEAR
PC HENTAI VM18
GAMEBOY

CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR
MOON/RANMA 1/2/MAISON
IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL
FANTASY /EVANGELION
L.26.000

VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.29.900
DRAGON BALL GT (20FILM) L36.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.29.900
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.79
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.79
EVANGELION (13 FILM) L.29.900
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
VAMPIREHUNTER(4FILM)L.35.00
ORANGE ROAD TV VERS. L.35.000
ORANGE ROAD OVA L.35.000
SLAM DUNK (26 FILM) L.35.000
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.39.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F. L.48.90

GIOCHI PAL USATI
ACTUA SOCCER
L.19.000
ARK OF TIME L.25.000
BOMBA 98 L.29.000
CIRCUIT BRAKERS L.29.000
DESTRUCTION DERBY 2 L.25.000
DIABLO L.29.000
DUKE NUKEM 3D L.25.000
BREATH OF FIRE 3 L.35.000
COMMAND & C. RED ALL. L.35.000
FIFA 97 L.25.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.22.000
INT. S.STAR SOCCER 98 L.29.000
LOADED L.19.000
XENOCRACY
L.25.000
NFL EXTREME
L.29.000
NIGHTMARE CRATURES L.29.000
PANDEMONIUM L.19.000
PLAYER MANAGER L.19.000
PREMIERE MANAGER 98 L.29.000
RAYMAN L.19.000
THE LOST WORLD L.25.000
TOCA TOURING CAR L.25.000
TEST DRIVE OFF ROAD L.29.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
SPICE GIRL L.25.000
TRUE PINBALL L.19.000

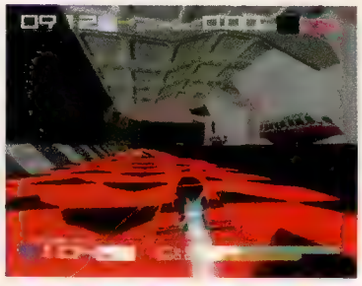
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP
ED ALTRI SU PLAYSTATION
PAL L.49.900

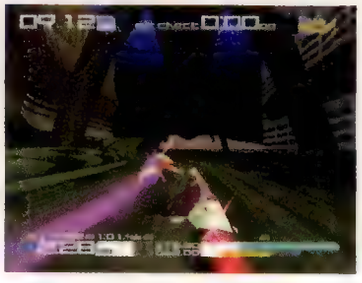
ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
PAD DUAL SCHOCK L.39.000
PISTOLA CON VIBRAZIONE L.38.000
POCKET STATION
TEL
VOLANTE+PED. L.99.000

MODIFICAUNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.139.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

WIP3OUT

Ha lanciato PlayStation in Europa. Ha emancipato il *videogame* quando Lara Croft era ancora in fasce. Ha inaugurato un processo di commistione *videogame*-musica pop che continua ancor oggi... Ritorna nella sua terza edizione il *racing game* futuristico più riuscito della storia.





LE FOTO SONO TRATTE DA UNA VERSIONE *EARLY* DI *WIP3OUT*. QUELLA MOSTRATA ALL'*E3* DI LOS ANGELES ERA DECISAMENTE PIÙ ACCATTIVANTE.

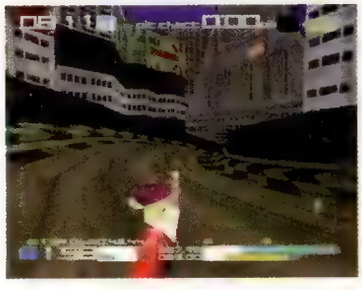
COMMERCIALIZZATO NEL SETTEMBRE del 1995 contemporaneamente alla versione PAL di PlayStation, **WipEout** è stato il primo progetto sviluppato da Psygnosis per il nuovo sistema a 32-bit di Sony. Il suo obiettivo primario era trascinare le vendite dell'*hardware* Sony verso una fascia d'età mai presa in reale considerazione in passato (dai 15 ai 24 anni). Grazie ad un impianto grafico all'avanguardia, al design raffinato e futuribile di Designers Republic e soprattutto ai brani musicali di band emergenti come Chemical Brothers, Orbital e Leftfield, **WipEout** segnò un punto di svolta nel processo di emancipazione del *videogame* come media interattivo per le masse. Il seguito, **WipEout 2097** (noto in America come **WipEout XL**), commercializzato nel periodo pre-natalizio del 1996, migliorò alcuni aspetti del *prequel* e rafforzò il legame fra il *videogame* e la musica *dance* inglese quadruplicando il numero di licenze musicali con i brani realizzati da Prodigy, Underworld, Fluke e Future Sound of London.

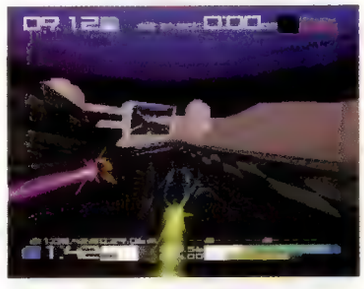
Sono trascorsi tre anni da allora. Il promettente *franchise* di **WipEout** è rimasto inutilizzato per tutto questo tempo. Del team di sviluppo responsabile della serie è "sopravvissuto" solo il grafico principale Nicky Westcott. Il resto dello staff è rimasto vittima delle recenti ristrutturazioni aziendali occorse con l'accorpamento della casa di Liverpool nel gruppo di sviluppatori controllati da Sony Computer Entertainment. **Wip3out** (così è noto **WipEout 3**) nasce quindi in un clima ben diverso da quello del 1996. Il team di sviluppo di Psygnosis Leeds ha in mano il progetto e spera di ottenere il terzo successo consecutivo della serie.

Psygnosis è ben consapevole che molti dei nuovi acquirenti PlayStation (soprattutto americani) ignorano il vecchio **WipEout** e potrebbero non apprezzare il suo inconsueto modello di guida. Al fine di garantire la maggior diffusione possibile in seno all'utenza PlayStation, **Wip3out**, promette Psygnosis, sarà "sufficientemente accessibile" da tutti. Quanto questo inficerà il livello di gradimento dei fan della serie non è al momento prevedibile, ma non è esclusa la possibilità di regolare il grado di difficoltà attraverso

wip3out

Versione:	Europea
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Psygnosis
Data d'uscita prevista:	Natale
Genere:	Guida





opportune opzioni, prendendo così i proverbiali due piccioni con una fava.

CHEMICAL BEATS

Come consuetudine nel campo di seguiti e *remake*, l'originalità non è di casa in **Wip3out**. Due le uniche novità di rilievo: l'impiego dell'alta risoluzione e l'implementazione di una modalità a due giocatori via *split screen* orizzontale o verticale. Il supporto del Dual Shock e delle sue caratteristiche analogico/vibranti è un'altra caratteristica inedita la cui inclusione desta un certo interesse, considerato il sistema di controllo esclusivamente digitale impiegato nei due episodi precedenti. La versione dimostrativa presentata all'*E3* promette bene: i tracciati scorrono a velocità rizzacapelli e con la fluidità di sempre nonostante il peso dell'*hi-res*. Stesse *performance* anche nella modalità a due giocatori. Alcune riserve sull'effettiva originalità sono lecite, ma da un seguito non c'è da attendersi poi molto. Non a caso le uniche aggiunte alla vecchia struttura di gioco coinvolgono l'armamentario (7 nuove armi più 5 ripescate dal *prequel* tra cui il bellissimo *shockwave*), i tracciati (8 inediti percorsi ambientati in un'unica, enorme città futuristica) e i team (3 nuove scuderie in aggiunta alle 5 di **WipEout 2097**). Tre le modalità di gioco previste: *Tournament*, *Challenge* e *Death Match*. Bypassando la descrizione della prima modalità, passiamo direttamente alle altre ultime due. Grazie all'inclusione dello *split screen*, **Wip3out** sembra concedere al *multiplayer* maggior peso che in passato. Tagliare per primi il traguardo in una gara a due contro un avversario umano sarà pertanto lo scopo nel *Challenge Mode*. Abbattere il compagno a suon di missili, mine e scariche elettriche, sarà invece l'obiettivo del *Death Match*. Niente di radicalmente nuovo, quindi.

FIRESTARTER

L'accompagnamento musicale di **Wip3out** nasce dall'accordo siglato fra Psygnosis e Sasha (cantante particolarmente apprezzato tanto in Europa quanto in America). Niente Chemical Brothers, Orbital o Leftfield questa volta. I dieci brani previsti, molti dei quali realizzati appositamente per il gioco, promettono di sottolineare con la giusta frenesia le gare condotte a velocità *warp* sui tortuosi circuiti di **Wip3out** e sperano, tutt'altro che incidentalmente, di attirare l'attenzione del *target* d'utenza preso di mira. Sebbene la notizia di un terza edizione della serie non possa non essere accolta con entusiasmo, **SPC** si interroga sui reali motivi che ne sono all'origine. Perché pubblicare un seguito a tre anni di distanza dal *prequel*? Quanto è rimasto dell'*hype* generato da quest'ultimo a sostegno della campagna promozionale per **Wip3out**? Non sarà troppo tardi? Difatti, **Wip3out** sembra nascere dall'esigenza di sfondare in un mercato, quello americano, che non ha particolarmente apprezzato i primi due episodi e il fatto che sia stato presentato per la prima volta all'*E3* sembra dar credito a quest'ipotesi. A giudicare dalla penuria di visitatori presso lo stand Psygnosis (buona parte del quale dedicato proprio a **Wip3out**), sembra che il reparto *marketing* della casa di Liverpool dovrà faticare parecchio per raggiungere lo scopo. Un'altra scelta sbagliata di Psygnosis? Dopo i recenti sconvolgimenti strutturali e le molte produzioni mediocri, Psygnosis ha disperatamente bisogno di un nuovo *best seller* per ridare lustro al proprio marchio e reimporsi come *software house* di serie A. **Wip3out** potrebbe servire allo scopo, ma è indubbio che la fenice non risorgerà dalle ceneri fintanto che la polvere mossa dalle manovre "accorporatrici" di Sony Computer Entertainment Europe non si sarà definitivamente dispersa.

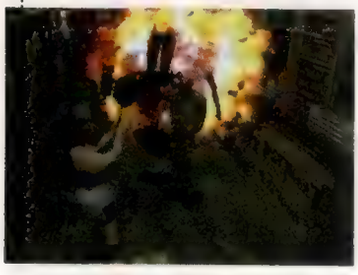
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

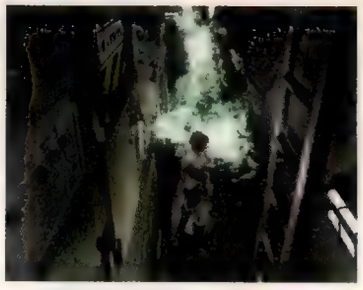
E' prevista per novembre la prossima invasione di zombie su PlayStation. Grazie, si fa per dire, a Capcom, ovviamente. Avevate qualche dubbio in proposito?

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Action/Adventure

SEBBENE DECISAMENTE SIMILE A RESIDENT EVIL 2, RE3: NEMESIS DENUNCIA UN DETTAGLIO GRAFICO SUPERIORE SOPRATTUTTO NEL DESIGN DEGLI *ZOMBIE*.

CAPCOM HA ALLESTITO UNA NUOVA MARMAGLIA DI MOSTRI E CREATURE ORRIPILANTI PER RE3: NEMESIS.





FRA TUTTE LE SOFTWARE HOUSE operanti nel settore dell'*entertainment* elettronico, Capcom è senz'altro la più abile nello sfruttamento dei *franchise*. La serie chilometrica di seguiti *et similia* di **Street Fighter** è solo un esempio della politica produttiva della *softco* nipponica, una politica incentrata sulla "coltivazione" di *target* d'utenza specifici con prodotti dedicati. Con titoli in fase di sviluppo quali **Resident Evil 3: Nemesis, Code Veronica, Resident Evil 3** e il promettente **Dino Crisis** (senza contare la versione *coin-op* con *light gun* ispirata alla serie), pare ormai cristallizzarsi la medesima strategia produttiva anche nel campo degli *horror adventure*.

Nel corso della tre giorni fieristica dell'*E3*, oltre a **Dino Crisis** (a cui **SPC** concede la terza *preview* consecutiva su questo stesso numero), Capcom ha presentato per la prima volta lo *spin-off* **Resident Evil 3: Nemesis**. I fan della serie (**SPC** compresa) hanno potuto toccare con mano il primo titolo basato sul *franchise* **Resident Evil** a deviare dal normale percorso narrativo per offrire una retrospettiva storica sugli eventi occorsi prima di **Resident Evil 2**.

Conservando il medesimo impianto grafico/strutturale di quest'ultimo (fondali 2D, inquadrature fisse, inventario limitato), **RE3: Nemesis** è parso decisamente gradevole. La 23enne Jill Valentine è la protagonista assoluta della nuova avventura horror ambientata nella medesima Racoon City teatro degli eventi che hanno visto coinvolti, loro malgrado, Leon Kennedy e Claire Redfield (che rincontreremo probabilmente in **Resident Evil 3**). Il giocatore è chiamato ad indagare sugli eventi occorsi prima che Leon e Claire mettessero piede nella non più tanto tranquilla cittadina. Lasciando ad una futura recensione su queste pagine il compito di svelare la trama di **RE3: Nemesis**, è bene puntualizzare almeno due elementi innovativi introdotti per la prima volta nella serie. Al fine di garantire il medesimo livello di rigiocabilità concesso dai due precedenti episodi, nonostante la latitanza di un secondo personaggio con cui affrontare l'avventura, Capcom sembra aver escogitato un sistema narrativo tutt'altro che lineare, concedendo in più di una occasione, la facoltà di decidere i percorsi da seguire. In una particolare sequenza, Jill incontra un membro del team S.T.A.R.S. impegnato ad imbottire di piombo uno *zombie* a distanza ravvicinata. Il giocatore ha facoltà di scegliere se aiutare il compagno o limitarsi ad assistere alla scena passivamente. In entrambi i casi, lo *zombie* è destinato a stramazzare al suolo, ma l'avventura subisce modifiche più o meno sostanziali in funzione della scelta operata. Sebbene conservino la natura precalcolata di **Resident Evil 1** e **2**, i fondali di **RE3: Nemesis** denunciano un discreto livello di interagibilità. Un'altra sequenza mostrata all'*E3* vede Jill bloccata in un vicolo ed insediata da un gremito gruppetto di *zombie* che, lentamente, avanza compatto bloccando ogni via di fuga. Invece di sprecare munizioni preziose abbattendo gli *zombie* uno ad uno, è possibile sparare direttamente ad un barile pieno di materiale infiammabile posto proprio nei pressi del gruppetto ansimante. *Boom!* E l'intera orda di *zombie* crolla a brandelli avvolta in una nuvola di fiamme. Concludendo, **Resident Evil 3: Nemesis**, per quanto facilmente etichettabile come mero *data disk*, presenta notevoli implementazioni che lo rendono sufficientemente appetibile a tutti gli appassionati del genere. **SPC** non mancherà di divulgare ulteriori notizie in merito con la tempestività di sempre.

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC
e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

La qualita' che fa la differenza

3X3 Occhi

Gex 3

Bushido Blade 2

Akuji

Armored Core PG

Armored Core 2

Chocobo Racing

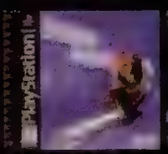
Silent Hill

Darkstalker 3

Densha De Go 2

Last Blade

Ehrgeiz


Shadow Madness

EVE the lost one

F.F. Collection

Rasing Zan

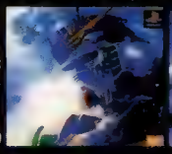
King of F. 98

Dr.Slump

Final Fantasy VI

Saga Frontier 2

Gundam 0079


G. Chara's

Gundam BM2

Gundam Z

Alien R.

Lunar

Masket Rider

MGS in italiano

Marvel vs SF Ex

Final Fantasy 8

Slayers Royal

Parasite Eve

Gallop Racer 3

Ridge Racer 4

Street F. 0 3

All Robot Wars

Musashi

Marvel vs SF

Soul River

YAMATO

Bio Hazard 2 DS

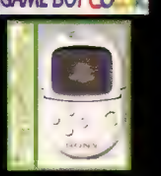
Macross DM

Sempre disponibili

Da noi i classici Giapponesi sono sempre disponibili e siamo a tua disposizione per la richiesta di qualsiasi titolo.

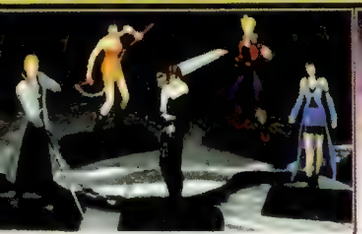
Portatili

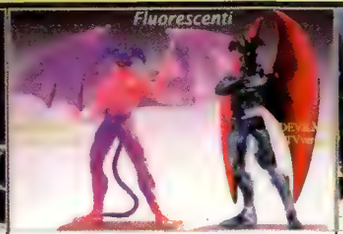
Il portatile a colori linkabile con il Dreamcast!!!!



Le Guide Strategiche

GADGET-I PORTACHIAVI - GLI ACTION FIGURE


Action Figure FF VIII



Devilman da Collezione

Crash B. 3

Lara Croft

Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

USCITE JAP

APRILE MAGGIO

...stion Original
...kaiosai Super Dimens.on Fortess
Super robot Wars Final F
...arland Saga 2 The Sign of Time
The Choice of World Fishing
Devil Summoner Soul Hackers RPG
NBA Live 99
X-PO 2089 Cyber Revolution ACT
Tokyo Devil Academy AVG
Dasaku Legend SLG
...mega Boost
...berOrg
Robot Wars Collection

USCITE USA

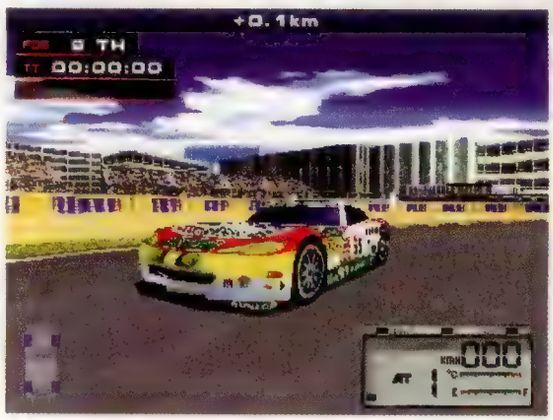
...nar
Shadow Madness
...nar Ocean 2nd Story
Ehrgeiz
Ridge Racer Type 4 RAC
...egacy of Kain Soul Reaver A-RPG

USCITE PAL

TELEFONACI AL NUMERO SOPRA INDICATO E RICORDA...HE DA NOI ORDINANDO UN ...TOLO PAL PAGHI solo 15.000 ... SPESE DI SPEDIZIONE CON ...ORRIERE ESPRESSO

LE MANS 24 HOURS

Gran Turismo ci ha abituati a sessioni prolungate di fronte al televisore in competizioni che sembravano non finire mai, ma che ne dite di un titolo automobilistico che vi dà la possibilità di gareggiare per 24 ore filate?



Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Eutechnyx
Data d'uscita prevista:	Settembre
Genere:	Guida

LA LUCE PROIETTATA DALLE MACCHINE HA UN EFFETTO DAVVERO REALISTICO, A DIFFERENZA DI QUANTO ACCADE IN ALTRI TITOLI RALLYSTICI SU PLAYSTATION.

AI DIRIGENTI INFOGRAMES DEVONO piacere parecchio i giochi di guida: oltre all'attesissimo **V-Rally 2**, con l'acquisizione di Accolade e Gremlin la casa francese può ora vantare nella propria *line-up* **Test Drive 6**, **Test Drive Off Road 3**, **Rallymasters** e una simulazione motociclistica per il momento senza nome. Della folta schiera di simulazioni motoristiche fa parte anche **Le Mans 24 Hours** (che negli Stati Uniti, sfruttando un *franchise* conosciuto da anni, si chiamerà **Test Drive Le Mans**), titolo pluriposticipato e la cui uscita definitiva è ora fissata per il mese di settembre. Come facilmente intuibile, il cuore del gioco è rappresentato dalla modalità *Endurance*, che permette di rivivere in prima persona le emozioni della celebre competizione d'oltralpe che dà il nome al gioco: fortunatamente è possibile regolare la durata della gara a proprio piacimento, ma siamo sicuri che qualche temerario non si lascerà sfuggire la possibilità di correre per 24 ore filate. "In ogni caso, qualsiasi sia la durata di tempo prescelta all'inizio della partita" ci ha spiegato Andrew Perella, programmatore-capo di Eutchnyx "il gioco 'comprime' le 24 ore nel tempo selezionato. In questo modo, il giocatore potrà vedere, mentre corre, il sole tramontare e risorgere all'alba, con una serie di effetti di luce e ombre davvero eccezionali". Il passaggio da giorno a notte e viceversa non è comunque l'unico elemento tecnico di cui Andrew sembra particolarmente soddisfatto: "Per la versione PlayStation abbiamo usato gli stessi modelli 3D della controparte PC. Le auto sono composte da oltre 500 poligoni e la resa grafica con una risoluzione di 512*240 è davvero notevole. L'unico compromesso che abbiamo dovuto accettare è stato quello riguardante il numero di macchine in gara: la versione PC ne ha 48, mentre sulla console Sony, per non appesantire troppo la CPU, punteremo a raggiungere le 24 vetture, anche se 16 sembra al momento la cifra più realistica". Interessante la modalità *Carriera*, che permette al giocatore di cambiare team, a seconda delle offerte ricevute, nonché di elaborare la macchina a piacimento. "Ma i giocatori meno esperti non si devono preoccupare" precisa Andrew. "Abbiamo inserito una modalità *Arcade* per chi non vuole perdere troppo tempo a smanettare con rapporti, inclinazione degli alettoni e parametri simili". Dal punto di vista tecnico il team ha compiuto notevoli passi in avanti da **C3 Racing**: l'*engine* di **Le Mans** funziona discretamente, l'IA delle macchine in gara sembra buona e, sebbene non manchino certo i titoli concorrenti, il simulatore di Infogrames è senza dubbio meritevole di un'occhiata più approfondita in futuro.

McLaren
WORLD CHAMPIONS 1998

IT'S TIME TO BE IN POLE POSITION.

DRIVE FASTER WITH THE McLAREN RACING WHEEL

RELEASE END OF JUNE

DOUBLE TREMOR

FOR USE WITH PLAYSTATION AND PC

MANUFACTURED BY SKREAM™
www.edgames.com

DISTRIBUTED BY EDGAMES
+44 03144 885513
info@edgames.com

McLaren
MAIL ORDER
www.mclaren.co.uk

Dept1
0171-315 9410

MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM McLAREN INTERNATIONAL LIMITED. THE McLAREN NAME AND LOGO ARE TRADEMARKS OF McLAREN INTERNATIONAL LIMITED.
THIS PRODUCT IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED, SPONSORED OR ENDORSED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.

PREVIEW

RALLYMASTERS THE RACE OF CHAMPIONS **'99**

Dopo aver realizzato una serie pressoché infinita di *pinball simulations*, i programmatori svedesi di Digital Illusions hanno trovato un diversivo in **Motorhead** e ora sembrano averci preso gusto. Dobbiamo aspettarci una dozzina *di racing games* nel futuro del team?

Versione:	Europea
Casa:	Gremlin
Sviluppatore:	Digital Illusions
Data d'uscita prevista:	Fine 1999
Genere:	Guida

LA VERSIONE FINALE DI RALLYMASTERS INCLUDERÀ QUASI SICURAMENTE LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN QUATTRO CONTEMPORANEAMENTE TRAMITE DOPPIO *SPLIT SCREEN*.

A COMINCIARE IL TUTTO E' STATA Infogrames con **V-Rally**. Poi è arrivata Codemasters è ha perfezionato l'opera con **Colin McRae Rally**. Ora si sono svegliate le *software house* di mezzo pianeta e, com'era successo in passato coi titoli calcistici e le avventure 3D alla **Tomb Raider**, sembra che nessun *publisher* al mondo possa fare a meno di annoverare nella propria *line-up* un gioco di rally. **V-Rally 2, Konami Rally, GranTurismo 2** e **Colin McRae Rally 2** sono solo alcuni dei titoli che nei prossimi mesi ci permetteranno di controllare dei bolidi da 300 cv lungo stradine impervie e sterrate o percorsi ghiacciati e altamente pericolosi. Del lotto fa parte anche questo **Rallymasters: The Race of Champions '99**, gioco di cui vi avevamo parlato in **PlayWorld** di un paio di mesi fa e che, tanto per cominciare, si aggiudica il titolo di simulazione rallystica con il nome più lungo. In realtà cotanta pappardella di titolo è giustificata, si fa ovviamente per dire, dall'acquisto della licenza di una manifestazione prestigiosa, la *Michelin Race of Champions*, una gara che si tiene annualmente a Gran Canaria alla fine del Campionato del Mondo Rally. Fortunatamente i programmatori di Digital Illusions non si sono limitati a includere il percorso iberico nel gioco (peraltro riprodotto fedelmente), ma hanno creato dal nulla 50 percorsi per aggiungere longevità alla simulazione. Se questo da solo non bastasse, **Rallymasters** annovera tutti gli elementi classici dei *racing game* di questo tipo: differenti condizioni climatiche, gare in notturna, possibilità di affrontare i tracciati in *reverse*... Il solito. Apprezzate le inclusioni dei nomi dei piloti reali del campionato rally e la possibilità di scegliere fra ben 60 veicoli con cui affrontare la gara. Niente di nuovo sotto il sole anche per quanto riguarda le modalità di gioco: selezionando *Arcade* dovrete sfidare altri quattro veicoli in una serie di gare *point-to-point*, mentre optando per l'opzione *Championship* avrete la possibilità di sfidare un altro concorrente su un circuito chiuso in una gara sui due giri. Se non vi siete ancora addormentati nel leggere questa *preview*, vi farà piacere sapere che Digital Illusions ha intenzione di includere nella versione finale del gioco una modalità con cui controllare un'ampia gamma di vetture che hanno fatto la storia del rally in passato. Ma i programmatori provano mai i titoli della concorrenza prima di realizzare un gioco?

SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

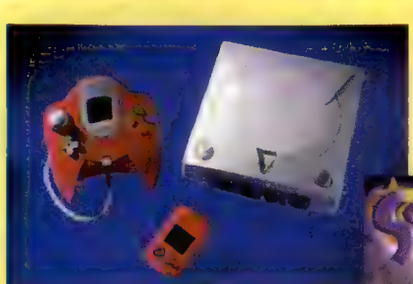
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO64

GAME BOY



Alca Style

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

BG GAMES
Distribuzione Videogames

JAPAN

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

CRASH TEAM RACING

Naughty Dog, il team responsabile di uno dei più fortunati *franchise* Sony, ritorna sulla scena videoludica PlayStation con uno *spin-off* di **Crash Bandicoot** ispirato al mitico **Mario Kart 64**.

Versione:	Americana
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Naughty Dog
Data d'uscita prevista:	Fine 1999
Genere:	Guida

PUR RIPROPONENDO PARECCHI ASPETTI TIPICI DEL GENERE, CRASH TEAM RACING SEMBRA COMPIERE UN PASSO IN AVANTI GRAZIE AD ALCUNI ELEMENTI ORIGINALI IMPLEMENTATI DAL TEAM DI SVILUPPO.

COSÌ COME NINTENDO HA ESTESO verso il *racing game* il genere di applicazione del *franchise* Mario con **Mario Kart**, Sony Computer Entertainment sembra intenzionata a fare altrettanto raggruppando tutti i personaggi della trilogia **Crash Bandicoot** in questo promettente **Crash Team Racing**, simulazione corsistica dai toni decisamente fumettosi virtualmente identica al divertente **Speed Freaks** di Funcom. Tutti i personaggi del gioco di piattaforme più diffuso fra l'utenza PlayStation partecipano alla competizione organizzata dal nuovo malato di mente ideato da Naughty Dog: Dr. Nitros Oxide. Buoni e cattivi gareggiano per la conquista dell'Hyper Activator, un congegno estremamente potente capace di trasformare l'intero pianeta in qualcosa di poco vivibile. Ognuno dei vari contendenti ha intenzione di impiegare l'Hyper Activator per scopi strettamente correlati al rispettivo carattere. Crash & C. intendono semplicemente evitare che finisca nelle mani sbagliate. Dr. Cortex & C. lo vogliono usare per garantirsi il classico "dominio del mondo". Finali differenti per ogni personaggio impiegato sono pertanto prevedibili. Gareggiando su ben 20 tracciati ispirati alle ambientazioni della serie **Crash Bandicoot**, nelle cinque modalità *Adventure* (il torneo principale), *Vs Mode* (uno contro uno su un tracciato a scelta), *Time Trial* (prova a tempo), *Gran Prix Mode* (simile al *Vs Mode*, ma caratterizzato dalla presenza di altri 4 concorrenti gestiti dalla CPU) e *Battle Mode* (ambientato in 5 arene appositamente create per stressare al massimo le abilità di guida e di combattimento), il giocatore avrà modo di arricchirsi di un'esperienza ludica non dissimile dal capolavoro Nintendo a cui **Crash Team Racing** è palesemente ispirato. Non mancheranno pertanto *power-up* di vario genere, dal *Turbo Boost* al *Tracking Missile* per un totale di 10 mezzi di distruzione/difesa. Un interessante sistema di potenziamento dei *power-up* consente al giocatore di accumulare un certo numero di *Wumpa Fruit* sparsi lungo i tracciati di gioco e, superata una certa quantità (10 *Wumpa Fruit* per l'esattezza), garantirsi il potenziamento dei *power-up*. In pratica un *power-up* del *power-up*. E ancora. Al di là del *Turbo Boost* e dei *Turbo Pad* distribuiti lungo i tracciati, esistono ben due modi supplementari per conferire maggior spinta al proprio veicolo. Il primo consente di guadagnare maggior velocità eseguendo derapate controllate in una certa maniera (esattamente come accade in **Mario Kart 64**). Il secondo sistema di acquisizione del turbo fa leva sui numerosi salti occorrenti durante ogni gara: maggiore sarà il tempo di permanenza del veicolo per aria, maggiore sarà l'entità del turbo acquisito una volta atterrato. Il giocatore dovrà pertanto imparare a concatenare i vari turbo massimizzando la velocità di percorrenza dei circuiti. Un'altra caratteristica innovativa, considerando il genere di appartenenza di **Crash Team Racing**, è la possibilità di operare ritocchi meccanici al proprio veicolo. Tre tipi di pneumatici (*Street*, *Slicks* e *Monsters*), tre tipi di scarichi (*Dual*, *Free Flow* e *Turbo*) e tre tipi di motori (da 100cc, da 150cc e da 250cc) saranno acquistabili durante il campionato in funzione dei punti raccolti durante ogni gara. In questo modo Naughty Dog spera di offrire un fattore strategico supplementare tanto nella modalità *Adventure* quanto in quella *Battle* laddove ogni giocatore potrà impiegare il proprio veicolo potenziato e custodito nella *memory card*. Provato rapidamente allo stand Sony dell'*E3*, **Crash Team Racing** si è dimostrato semplice ed intuitivo nella meccanica di gioco, fluido e veloce nel motore grafico (impressionante l'estensione del campo visivo nonostante l'assenza di *pop-up* e *fogging*), nonché altamente impegnativo e coinvolgente nel modello di guida. In sintesi, Naughty Dog sembra aver colpito nel segno ancora una volta.

SILENT HILL
Il silenzio dietro di Te.
SILENT HILL
PlayStation
KONAMI
PlayStation
HX HalifaX
www.halifax.it

PREVIEW

FIGHTING FORCE 2

A dispetto del discusso *prequel*, **Fighting Force 2** non è proprio un picchiaduro a scorrimento. Ma allora perché chiamarlo **Fighting Force 2**? Mah...

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Core Design
Data d'uscita prevista:	Fine 1999
Genere:	Azione

LA DIMENSIONE DEI PERSONAGGI POLIGONALI È DAVVERO NOTEVOLE.

DOPO LE DELUDENTI PERFORMANCE del picchiaduro a scorrimento **Fighting Force** (recensito sul numero 42 di **SPC**, voto 79%), Core Design ritorna sui propri passi realizzando un seguito che abbandona l'antica struttura di gioco per riproporsi come un *action game* in terza persona (come se non ve ne fossero abbastanza). Il giocatore comanda stavolta un solo personaggio, Hawk Manson, un mercenario chiamato ad intrufolarsi negli stabilimenti di ricerca e sviluppo della Nackamichi Corporation per indagarne le sospette pratiche di clonazione umana e fermare il commercio illegale di biotecnologie impiegate nell'allestimento di un esercito di automi umanoidi. Com'è ormai consuetudine in buona parte delle produzioni post-**Metal Gear Solid**, anche **Fighting Force 2** presenta interessanti elementi *stealth* laddove nel corso del proprio peregrinaggio fra le strutture *hi-tech* degli stabilimenti, il giocatore potrà decidere se e quando esporsi alle guardie della Nackamichi Corp. la cui intelligenza artificiale promette comportamenti offensivi e difensivi plausibili. Le guardie potranno pertanto "vedere" l'*environment* poligonale, percepirne la morfologia e stabilire le migliori strategie d'attacco sulla base delle sue caratteristiche strutturali. Questo è quanto promette Eidos, è ovvio. La versione mostrata all'*E3* denunciava un sistema di controllo assolutamente migliorabile, mentre l'intelligenza artificiale non ha sorpreso per nulla. I nemici si limitavano a fiondarsi in gruppo sul protagonista, riempendolo di botte. In compenso, un sistema di rilevamento di collisione non troppo sofisticato è fonte di animazioni degli avversari diverse in base alla parte del corpo colpita. L'interazione con i fondali si limita all'attivazione di *switch*, all'uso di determinate apparecchiature e alla possibilità di demolire alcuni oggetti facendo uso di armi o semplici cazzotti. L'*engine* grafico tridimensionale sembra funzionare egregiamente nonostante il supporto dell'*hi-res* e la presenza di notevoli effetti di illuminazione ambientale. La telecamera non sembra in grado di seguire l'azione da una prospettiva sempre ottimale, lasciando talvolta il giocatore vittima di attacchi imprevedibili provenienti da oltre i confini dello schermo. Un aspetto, questo, che Core Design assicura di ottimizzare al più presto. La narrazione degli eventi occorrenti in **Fighting Force 2**, infine, avviene attraverso numerose scene d'intermezzo disegnate attraverso il medesimo *engine* del gioco. Previsto per la fine dell'anno, **Fighting Force 2** sembra voler inaugurare un nuovo *franchise* sull'onda del successo di **Tomb Raider**. Non si spiegherebbe altrimenti la scelta di rivoluzionare la struttura di gioco del *prequel* passando dal puro picchiaduro a scorrimento all'*action game* con forti elementi esplorativi. L'omologazione dell'offerta ludica Eidos continua...

CORE DESIGN DOVRÀ NECESSARIAMENTE MIGLIORARE IL SISTEMA DI CONTROLLO, LA CUI MACCHINOSITÀ HA SCORAGGIATO IN MOLTI ALL'*E3*.

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

V-Rally 2	TELEFONARE
Castrol Honda Superbike	TELEFONARE
Street Fighter Alpha 3	TELEFONARE
Quake 2	TELEFONARE
Xenogears	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 115.000
Sport Cars GT	L. 109.000
Legend of Legaya	L. 109.000
Puma Calcetto	L. 99.000
Need for speed 4	L. 99.000
Tai Fu'	L. 99.000
Syphon Filter	L. 99.000
Champions League	L. 99.000
Akuji	L. 99.000
Bug's Life	L. 99.000
Asterix	L. 99.000
Hard Edge	L. 99.000
Legacy of Kain 2	L. 99.000
G Police 2	L. 99.000
Gex 3	L. 99.000
Trap Gunner	L. 99.000
Quake 2	L. 99.000
Monaco GP 2	L. 99.000
Silent Hill	L. 99.000
Rainbow Six	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Wild 9	L. 89.000
Ninja	L. 89.000
Colin Mcrae Rally	L. 89.000
Batman & Robin	L. 50.000
Motorhead	L. 50.000
Bomba '98	L. 50.000
V-Ball	L. 50.000

OFFERTISSIME

Deathtrap Dungeon (USA)	L. 50.000
Crash Bandicot 3 (USA)	L. 50.000
Contender	L. 50.000
Monkey Hero (USA)	L. 50.000
Nuclear Strike	L. 35.000
Rascal	L. 35.000
Diablo	L. 35.000
Unholy War	L. 35.000
Snow Break	L. 35.000
Bushido Blade	L. 35.000
Forsaken	L. 35.000
Grantour Racing '98	L. 35.000
Spider	L. 35.000
Speadster	L. 35.000
Red Asphalt	L. 35.000
Jet Moto	L. 35.000
Dark Forces	L. 35.000
Perfect Weapon	L. 35.000
Power Boat	L. 35.000
Epidermic	L. 35.000
Iran & Blood	L. 35.000
Assalt Ring	L. 35.000
Hi Octane	L. 35.000
Hard Ball 5	L. 35.000
Po Ed	L. 35.000

GIOCHI NINTENDO 64

Carmageddon	TELEFONARE
Lego Racer	TELEFONARE
Gaunlet Legends	TELEFONARE
Superman 64	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Rayman 2	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Star Wars Episode 1	TELEFONARE
South Park	L. 129.000
Turok 2	L. 129.000
Star Wars 2	L. 129.000
Wipeout 64	L. 129.000
Duke Nuken Zero Hour	L. 125.000
Missical Ninja 2	L. 119.000
Quake 2	L. 119.000
NBA Courtside	L. 99.000
Bombermarm Heroes	L. 99.000
Olympic Hokey 98	L. 99.000
1080 Snowboardin	L. 99.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 69.000
Panzer Dragon RPG	L. 69.000
Battle Gare GGA	L. 69.000
Capcom generation 3	L. 69.000
Burning Ranger	L. 69.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 40.000
Toki...	L. 40.000
Dai Suku	L. 40.000
Strong Style	L. 40.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 40.000
Cube Battle	L. 40.000
Henry Explorers	L. 40.000
Batman Forever	L. 40.000
Virtual On	L. 40.000
Gebockers	L. 40.000
Robo Pit	L. 40.000
College Slam	L. 40.000
Last Gladiators	L. 40.000
Quantum gate 1	L. 40.000
Hyper Reverthion	L. 40.000
Chase H.Q.	L. 40.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Athena	L. 149.000
Macross VF-X2	L. 149.000
Ace Combat 3	L. 149.000
King of Fighters 98	L. 149.000
Ciber Org	L. 149.000
Omega Boost	L. 139.000
Rasetsu Noken	L. 139.000
Chocobo Racing	L. 129.000
Last Blade	L. 129.000
TTB Dirt Cross	L. 129.000
Striker 1945 II	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 119.000
Destrega	L. 119.000
Over Bloop 2	L. 119.000
Puzzle Bobble 4	L. 119.000
Gun Ballet 2	L. 119.000
Siluette Mirage	L. 119.000
Tunder Force V	L. 99.000
Enigma	L. 99.000
Tekken 3	L. 99.000
Xenogears	L. 99.000
Bokandesuyo	L. 99.000
Bomberman World	L. 99.000
Sokaigi	L. 99.000
Racing Lagoon	TELEFONARE
Ape Escape	TELEFONARE
Granturismo 2	TELEFONARE
Dino Crisis	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Side Pocket 3	L. 50.000
Rockman Adventure	L. 50.000
Blue Sabre Knights	L. 40.000
Ray Tracer	L. 40.000
Over Blood	L. 40.000
Expert	L. 40.000
Extreme Power	L. 40.000
Shatcher	L. 40.000
Metal Jacket	L. 40.000
Exector	L. 40.000
Night Striker	L. 40.000
Dark Seed	L. 40.000
Wizardry VII	L. 40.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI Dream cast

Redline Racer	TELEFONARE
Giant Glam	TELEFONARE
Yochi Mu Wo Miru	TELEFONARE
Shuto Ko Battle	TELEFONARE
King of Fighter '98	TELEFONARE
Climax Landers	TELEFONARE
Get Bass	TELEFONARE
House of Dead II	TELEFONARE
Dinamite Dekka 2	L. 145.000
Marvel Vs Capcom	L. 139.000
Super Speed Racing	L. 139.000
Blue Stinger	L. 139.000
Monaco GP II	L. 139.000
Sonic Adventure	L. 139.000
Power Stone	L. 139.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Sega Rally 2	L. 129.000
Tetris 4D	L. 119.000
Incomming	L. 119.000
Sengoku Turb	L. 99.000
Aero Dancing	L. 99.000
Juli	L. 99.000

ACCESSORI

Puru Puru Pack	TELEFONARE
Volante con Vibrazione (PSX)	L. 159.000
Pistola + Pedaliera PSX	L. 130.000
Joy Pad Dreamcast	L. 89.000
Visual Memory Dream Cast	L. 79.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 79.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
RGB Scart Dream Cart	L. 59.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Grip Controller PSX	L. 35.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Memory Pak N 64	L. 29.000

CONSOLE

Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Dreamcast	TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

GEKIDO

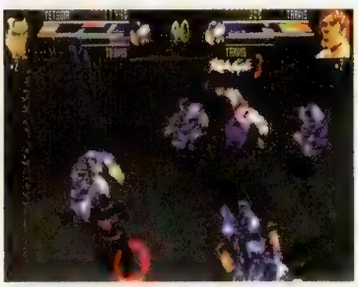
Fermate le macchine! Una notizia semplicemente clamorosa: arriva dall'Italia la rinascita del picchiaduro a scorrimento. Già, avete letto bene. Anzi, lo ripetiamo: arriva dall'Italia la rinascita del picchiaduro a scorrimento.

UNA DEVASTANTE MOSSA "SPAZZATUTTO" DI GEKIDO.

CON FIGHTING FORCE DI EIDOS E Blood Family di Technosoft, l'elenco di picchiaduro a scorrimento per PlayStation può dirsi concluso. Genere di gran moda all'epoca degli 8 e 16-bit con titoli del calibro di **Double Dragon**, **Golden Axe** e, sopra tutti, la mitica serie **Streets of Rage** di Sega, quella che sembrava la naturale evoluzione di *beat'em up* come **Kung Fu Master** di Taito e **The Way of the Exploding Fist** di System 3 ha ceduto lentamente il passo al ritorno dei picchiaduro ad incontri, letteralmente esplosi nel 1991 con il *coin-op* **Street Fighter 2** di Capcom, soprannominato, non a caso, "il **Pac Man** degli anni '90". Oggi, con **Fighting Force 2** tristemente dirottato verso il genere degli *action game*, sembra che l'industria videoludica abbia definitivamente ufficializzato la morte dei *beat'em up* a scorrimento. Un segnale di stoica resistenza a questo implacabile processo di estinzione, giunge però (e sorprendentemente) dal fronte dell'industria videoludica italiana. Il team NA.P.S., autore di **Shadow Fighter** per il sistema Amiga, è da più di un anno impegnato nello sviluppo di **Gekido** per Gremlin, un progetto custode della proverbiale "ultima speranza" e che, stando a quanto visto da **SPC**, promette di rivoluzionare il seppur poco sperimentato genere dei *beat'em up* a scorrimento in 3D. Domenico Barba e Fabio Capone, rispettivamente il programmatore ed il grafico di **Gekido**, sono i due unici componenti del team di sviluppo. Mosso da un *engine* grafico capace di gestire grossi personaggi poligonali su fondali ricchi di dettagli ed elementi interagibili assortiti senza rinunciare ad accattivanti zoomate e *cut-scene* in svariate circostanze, **Gekido** sembra confermare la convinzione che, a detta di Domenico, "il picchiaduro a scorrimento 3D per PlayStation si può fare e bene". Sulla scorta dell'esperienza accumulata con la realizzazione di **Shadow Fighter**, N.A.P.S. propone non solo un *remake* a 32-bit del genere più ignorato degli ultimi anni, ma anche una felice commistione con le caratteristiche strutturali che hanno decretato il successo dei *beat'em up* odierni. Denuncia questa impostazione l'inedita possibilità di far chinare il proprio *alter ego* dando adito a mosse rasoterra. Fino ad oggi, l'esigenza di far muovere i lottatori anche lungo l'asse verticale ha impedito questa possibilità. Assegnando ad uno dei tasti dorsali del *controller* il relativo comando, NA.P.S. è riuscita ad implementarlo per la prima volta, arricchendo in misura sostanziale il potenziale ludico del gioco. Sempre in sintonia con gli stereotipi dettati da **Tekken** e soci, **Gekido** non è avaro di mosse articolate e di numerose *combo* (25 diverse per ognuno dei quat-

Versione:	Europea
Casa:	Gremlin
Sviluppatore:	N.A.P.S.
Data d'uscita prevista:	Settembre
Genere:	Picchiaduro

tro personaggi previsti), acquisibili nel corso del gioco portando a segno un numero sufficiente di colpi da far crescere una barra energetica fino al limite massimo, dopo il quale un messaggio a video istruisce sulla nuova sequenza di tasti performabile. Non male. La medesima filosofia è alla base di un ulteriore processo di potenziamento del proprio *alter ego*. Attraverso l'attivazione di tre stadi progressivi di aggressività, i singoli colpi standard acquistano potenza distruttiva supplementare. A gioco concluso, gli utenti potranno impiegare tutto il repertorio di mosse acquisite nell'*Arena Mode*, teatro degli uno-contro-uno con i boss sconfitti durante la *quest*. Al contrario di **Fighting Force** e del suo limitato livello di interazione con nemici e fondali, **Gekido** sorprende per la quantità di oggetti e strutture perimetrali impiegabili come strumenti d'offesa. In una particolare occasione è addirittura possibile sollevare un'intera automobile (a patto che si utilizzi il personaggio-gorilla) e scagliarla impietosamente verso gli avversari. Inutile dire che **Gekido** propone un uso analogo dei nemici stessi. Armi da fuoco, spranghe ed altro ancora, sono sistemate in apposite casse di legno, anch'esse utilizzabili a proprio vantaggio. Ogni lottatore può inoltre impugnare due armi contemporaneamente ed eventualmente usarle come scudo dai proiettili. Al pari di quanto visto in **Soul Edge**, l'arma impugnata si disintegra dopo un certo numero di colpi subiti. L'elenco di novità introdotte da **Gekido** non ha fine ed annovera anche l'esistenza di *stage* specifici per ogni personaggio prescelto (per un totale di circa 30 livelli, di cui solo 7 percorribili in un'unica sessione di gioco). Lo scopo, inutile sottolinearlo, è garantire la rigiocabilità. La versione dimostrativa di **Gekido** mostrata a **SPC** presentava, inoltre, interessanti biforcazioni dei singoli livelli, finalizzate a stimolare l'esplorazione delle notevoli scenografie di gioco poligonali in fasi successive. L'esercizio grafico espresso da **Gekido** ha sorpreso **SPC** per la qualità delle animazioni, di effetti speciali e per la compresenza di un numero elevato di grasse figure poligonali senza intoppi nel *frame rate*, stabilmente ancorato sui 30 *fps* anche in occasione del passaggio di innocui pedoni (un tocco degno di nota). Altresì notevole il dettaglio delle scenografie in secondo piano rispetto all'azione principale. Nel livello urbano, gruppi di persone assiepate ai piedi dei grattacieli in *background* assistevano agli eventi. Rimandando a successivi aggiornamenti ogni particolare sfuggito in questa anteprima, **Super PlayStation Console** non può non condividere col team N.A.P.S. la speranza di un apprezzamento del loro picchiaduro a scorrimento da parte dell'utenza PlayStation (lo stile *manga* del design dovrebbe essere d'aiuto in tal senso), senza il quale uno dei generi videoludici più antichi della storia rischia di scomparire per sempre. Incrociamo le dita.

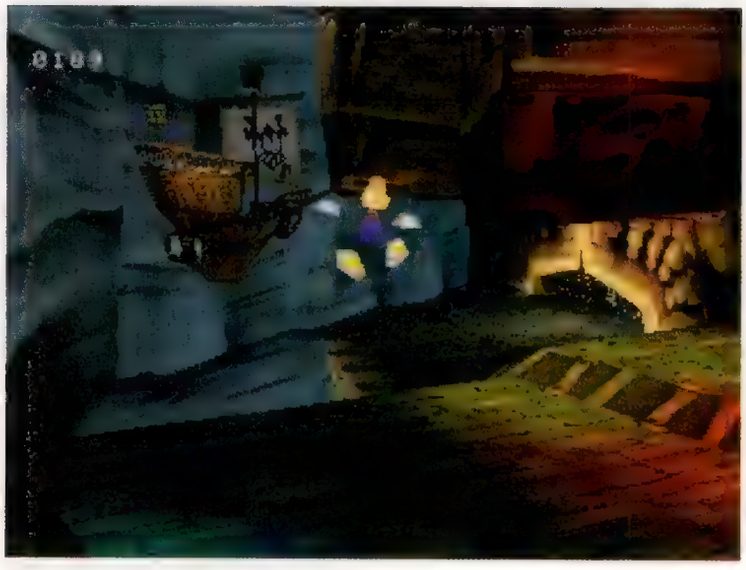


FABIO CAPONE (SINISTRA) E DOMENICO BARBA (DESTRA) SONO GLI UNICI, NONCHÉ TALENTUOSI, MEMBRI DEL TEAM NA.P.S. DA LORO STESSI FONDATO CIRCA 10 ANNI FA.

PREVIEW

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

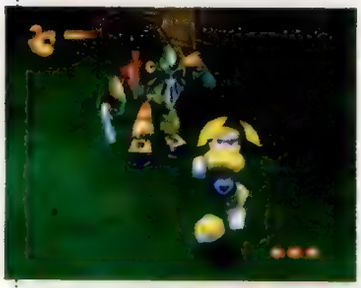
Oltre due anni di sviluppo, inevitabile passaggio dalla grafica 2D al 3D, un team di sviluppo composto da oltre 100 persone... Ubisoft sembra aver fatto davvero le cose in grande per il titolo più importante della propria *line-up*.

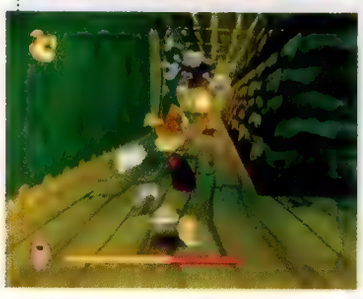


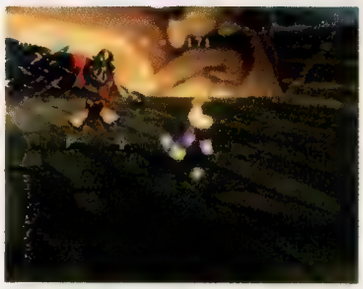
Versione:	Europea
Casa:	Ubisoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Ottobre
Genere:	Platform

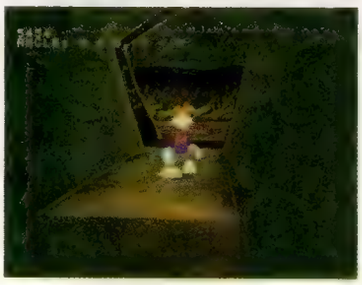
PRENDETE IL PRIMO RAYMAN, aggiungete l'asse Z al tutto e... *voilà*, otterrete **Rayman 2: The Great Escape**: il passaggio da 2D a 3D non ha infatti snaturato assolutamente il *platform* di Ubisoft, sia per quanto riguarda il *concept* del gioco che le ambientazioni, sempre coloratissime e in cui è facilmente distinguibile la mano di Michel Ancel. La storia vede una banda di pirati senza scrupoli atterrare sul pianeta di Rayman con lo scopo non troppo pacifico di catturare la popolazione per venderla ad uno zoo intergalattico. Obiettivo del gioco sarà quindi quello di portare Rayman a liberare i propri amici. Per far ciò sarà necessario svegliare Polochus, raccogliendo le sue quattro facce: solo il mago infatti conosce il modo per sconfiggere definitivamente i pirati. Ovviamente, oltre ai bucanieri intergalattici, Rayman dovrà prestare particolare attenzione alle insidie naturali che, come nel primo episodio, ostacolano il cammino del nostro eroe. Per fortuna le mosse a nostra disposizione sono numerosissime: Rayman salta, nuota, compie giravolte, scivola, utilizza i propri capelli come elicottero, è in grado di aggrapparsi alle piattaforme... E se questo non fosse abbastanza il nostro eroe potrà sfruttare numerosi mezzi di trasporto "alternativi" come missili, bombe dotate di gambe e animali dalle fogge più assurde. Caratteristica abbastanza particolare per un *platform* 3D dell'ultima generazione: mancano quasi totalmente *puzzle* ed enigmi da risolvere. In realtà la scelta di puntare principalmente sulla velocità di gioco e sull'abilità manuale è facilmente comprensibile dando un'occhiata alla *line-up* Ubisoft: la casa francese sta per lanciare su altre piattaforme **Tonic Trouble,** un titolo molto simile a **Rayman 2**. Per differenziare i due titoli, si è quindi deciso di trasformare il secondo episodio di **Rayman** in un *platform* "puro", puntando così sullo stesso *target* d'utenza che ha acquistato il suo predecessore. La popolarità del personaggio (3,5 milioni di copie vendute in tutte le sue precedenti versioni) d'altronde è testimoniata anche dalla decisione di Ubisoft di produrre un cartone animato, interamente in computer grafica, avente come protagonista proprio Rayman. La serie, composta da 13 episodi, sarà trasmessa a partire dal prossimo anno, anche se al momento non si conosce ancora il nome dell'emittente che ne acquisito i diritti sul territorio nostrano. La qualità dell'episodio pilota, che **SPC** ha potuto visionare in anteprima all'*E3*, è davvero elevata e non ci dovrebbero quindi essere dubbi sulla messa in onda da parte di un *network* televisivo di prima importanza.

IL DESIGN DI MICHEL ANCEL È ASSOLUTAMENTE RICONOSCIBILISSIMO IN RAYMAN 2.









IL CARTONE ANIMATO DI RAYMAN È INTERAMENTE REALIZZATO IN COMPUTER GRAFICA.

ChipStation

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

Accessori per Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64 e Game Boy.
TUTTI I GIOCHI ORIGINALI.

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Sfrutta al massimo la tua Playstation

da L. 29.000

Power Wing
Dual Shock

da L. 6.500

Memory Card
1 Mb - 15 blocchi

Questa periferica usa una Flash Rom Bios e, collegata posteriormente alla porta parallela della console, consente di avviare immediatamente, qualunque tipo di CD (anche backup e importazione), senza bisogno della modifica. Collegandola al PC tramite l'apposita scheda, può essere programmata e può riversare su HD le informazioni contenute nelle memory card.

Inserendo alcuni codici (Cheat Codes per Action Replay!), facilmente reperibili, si possono avere le seguenti opzioni:
1) maggiori "vite" dei personaggi dei vostri giochi preferiti;
2) piu' "energia";
3) accesso a livelli di gioco prima inaccessibili.

Action Replay
Più potenza ai tuoi giochi

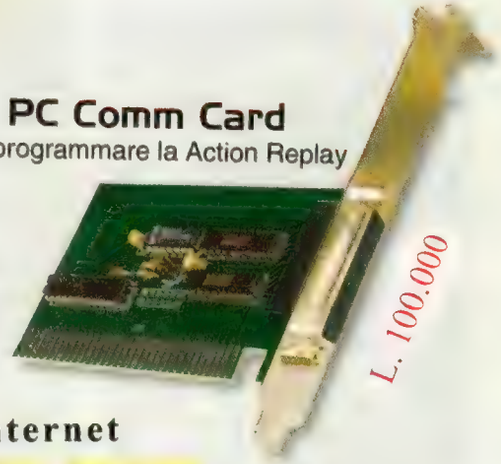
da L. 25.000

Controlpad PS8
Slow Motion a tre velocità

da L. 6.000

Disponibile listino rivenditori

PC Comm Card
Per programmare la Action Replay



L. 100.000

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Ultime novità * Catalogo completo dei prodotti * Listini aggiornati * Acquisti on-line * Supporto tecnico

Rivenditori dei prodotti Chipstation in Italia

SICILIA

Computer Time
Via Filocomo, 16 - 95125 Catania
Tel/fax 095-433801

Future Times
Via della Regione, 194/A - S. G. La Punta (CT)
Tel/fax 095-7511359

Infoplanet di Antioco Stefano
Via A. Leanti, 14 - 90141 Palermo
Tel. 091/3432419

Compulab Elettronica
Via Mosco, 43 - 96100 Siracusa
Tel. 0931/483430
Fax 0931/62193

CALABRIA

Tecnomatica Service
Via S.Lucia, 45 - 87100 Cosenza
Tel. 0984/796105 - 0338/2414975

LAZIO

A.M. TV Center di Alessandro Magnate
Assistenza specializzata Sony
Via Cernaia, 30 - Frascati (Roma)
Tel. 06/94298005

Infostart S.r.l.
Rivenditore PC e accessori
Via delle Azzorre, 350 - Ostia Lido (Roma)
Tel. 06/5694974

PIEMONTE

Microdata di Matteo Merlino
Via Durando, 7 - 14037 Portacomaro (AT)

VENETO

Elettrosystem di Mario Dal Gesso
Calle Corona, 53/A - 30015 Chioggia (VE)
Tel/fax 041/405530 - 0335/6225720

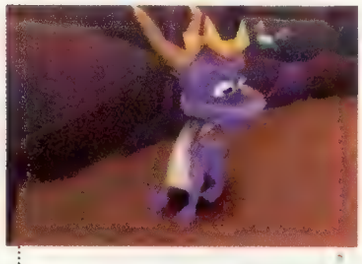
Ricerchiamo rivenditori in tutta Italia

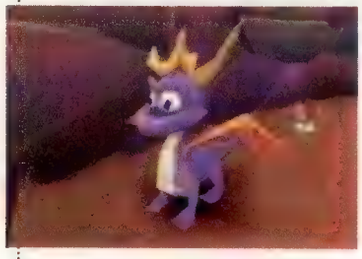
I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

SPYRO 2

Il draghetto viola targato Sony torna su PlayStation in un seguito ricco di sorprese.
Riuscirà **Spyro 2** a ripetere lo strepitoso successo di vendite ottenuto dal proprio predecessore?

Versione:	Americana
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Insomniac Games
Data d'uscita prevista:	Fine 1999
Genere:	Platform





DOPO IL SUCCESSO OTTENUTO CON Spyro the Dragon, il team californiano Insomniac non poteva non resistere al suadente invito a realizzarne un seguito. Alleggeriti dall'onere di convincere l'utenza adolescenziale PlayStation sulla validità del nuovo personaggio ideato da Ted Price e il suo team, gli sviluppatori hanno potuto dedicarsi con rinnovata convinzione all'implementazione del *design* originario con idee e soluzioni ludiche messe da parte durante lo sviluppo del progetto originario. Al di là dei nuovi livelli, dei nuovi nemici e del rinnovato motore grafico alla base di **Spyro 2**, ciò che realmente lo immunizza dalla qualifica di semplice *add-on* del *prequel* è la presenza di nuove mosse e soprattutto nuovi obiettivi attorno ai quali prende forma una meccanica di gioco più complessa e coinvolgente. Dopo aver sconfitto Gnasty Gnorc, il piccolo draghetto viola ritorna a casa in veste di eroe. Tutti i dragoni concordano nel concedere a Spyro una vacanza alle Dragon Shores in compagnia di Sparx. Purtroppo, nell'attraversare il portale che porta al luogo di riposo, Spyro finisce da tutt'altra parte e precisamente nel misterioso universo noto col nome di Avalar. Lì, il malvagio stregone Ripto tiene sotto assedio la pacifica popolazione locale a cui Spyro è destinato a portare aiuto. Nel corso dell'avventura, Spyro avrà modo di apprendere nuove abilità come nuotare, arrampicarsi sulle pareti o prolungare la gittata del volo concesso dalle sue piccole alette.

Ogni livello (ne sono previsti ben 30) presenta due obiettivi, uno primario e l'altro secondario. L'obiettivo primario consiste nel superamento del livello stesso attraverso una meccanica di gioco non dissimile da quella vista ed apprezzata nel *prequel*. L'obiettivo secondario, di converso, offre un approccio radicalmente diverso e ha come obiettivo la raccolta di *runes* indispensabili per completare il gioco al 100%. Le sfide che Spyro dovrà affrontare per raggiungere la seconda ricompensa saranno uniche per ogni livello e spazieranno dal semplice *puzzle solving* alla soluzione di veri e propri sottogiochi. Ad esempio, nel terzo livello, Spyro potrà partecipare ad una partita di hockey con tanto di portieri e giocatori agguerriti disposti lungo un campo ghiacciato. In altri livelli ancora, l'impiego delle abilità extra concesse da inediti *power-up* (otto per la precisione) darà accesso a percorsi alternativi riconducenti a strutture di gioco differenti o a semplici bonus. Al contrario del *prequel* dove la capacità di restare in volo a tempo indeterminato veniva concessa solo in occasione dei livelli bonus, in **Spyro 2** sarà presente anche in alcuni livelli standard. In uno di questi, Spyro è chiamato a volare lungo un angusto tunnel sotterraneo cercando di abbattere i disgustosi ragnacci appollaiati sulle rispettive ragnatele. Una *routine* di IA migliorata promette inoltre di arricchire l'esperienza ludica con dialoghi finalizzati alla raccolta di indizi preziosi ed indicazioni su come raggiungere la via d'uscita. Allo stesso modo sarà possibile interagire con alcuni membri della popolazione indigena per ottenere oggetti segreti.

La versione mostrata all'*E3*, sebbene non troppo dissimile dal *prequel* da punto di vista estetico, ha confermato le promesse annunciate dalla *press release* confermando il talento di Insomniac nel concepire soluzioni ludiche sufficientemente originali da rendere **Spyro 2** un *platform game* 3D decisamente promettente.

FRA LE ABILITÀ INEDITE INCLUSE NEL PACCHETTO LUDICO SPYRO 2, MERITA MENZIONE LA POSSIBILITÀ DI RACCOGLIERE PROIETTILI E "SPUTARLI" IN DIREZIONE DEI NEMICI.

UN MAGGIOR LIVELLO DI INTERAZIONE CON I FONDALI CONSENTE A SPYRO DI SFONDARE PARETI PER RAGGIUNGERE ZONE SEGRETE CUSTODI DI PREZIOSI BONUS.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL	PREZZO
ABE EXODDUS italiano	L. 95.000
ACTUA POOL italiano	L. 95.000
AKUJI: THE HEARTLESS	L. 95.000
APOCALYPSE italiano	L. 95.000
ATLANTIS italiano	L. 95.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BUG'S LIFE	TEL.
C&C RETALIATION	L. 95.000
C3 RACING	L. 95.000
CAESARS PALACE 2	L. 95.000
CIVILIZATION 2 italiano	L. 95.000
COLIN MC RAE RALLY italiano	L. 99.000
CRASH BANDICOOT 3 italiano	L. 89.000
DISCWORLD NOIR italiano	L. 95.000
DRIVER	L. 99.000
ELIMINATOR	L. 89.000
EVERY BODY'S GOLF	L. 79.000
FIFA 99 italiano	L. 89.000
FORMULA 1 98 italiano	L. 89.000
FUTURE COP L.A.N.D.	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	L. 89.000
G-STREAM SAGA	L. 79.000
KNOCKOUT KING 99	L. 89.000
LAGACY OF KAIN 2	TEL.
METAL GEAR SOLID italiano	L. 99.000
METAL GEAR SOLID PREM. PACK	TEL.
MONACO GRAND PRIX 2	TEL.
NBA LIVE 99 italiano	L. 79.000
NFL BLITZ	L. 89.000
NFL EXTREME	L. 69.000
PLAYER MANAGER 98/99 italiano	L. 95.000
POCHET FIGHTER	L. 89.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPOLOUS 3	L. 95.000
PREMIER MANAGER 99 italiano	L. 95.000
PRO 18 WT GOLF	L. 89.000
PRO BOARDERS	L. 89.000
RALLY CROSS 2	L. 79.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
ROLL CAGE	TEL.
RUNNING WILD	L. 79.000
SMALL SOLDIER	L. 95.000
SPACE INVADERS	L. 69.000
SPYRO THE DRAGON italiano	L. 89.000
T'AI FU	L. 85.000
TEST DRIVE 4X4	L. 85.000
TEST DRIVE 5	L. 89.000
TIGER WOODS GOLF	L. 95.000
TOCA TOURING CAR 2 italiano	L. 95.000
TOMB RAIDER 3 italiano	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 89.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI	PREZZO
ABE'S ODDYSEE Platinum	L. 55.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 55.000
AIR COMBAT Platinum	L. 45.000
ASSAULT	L. 45.000
AUTO DESTRUCT	L. 45.000
BABY UNIVERSE	L. 45.000
BLASTO	L. 55.000
BUST A GROVE	L. 55.000
BUST A MOVE 2 Platinum	L. 45.000
CHESS MASTER 3D	L. 55.000
COMMAND&CONQUER Platinum	L. 55.000
COOL BOARDERS 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT Platinum	L. 45.000
CROC Platinum	L. 55.000
DEAD OR ALIVE	L. 55.000
DIE HARD TRILOGY Platinum	L. 45.000
DOOM Platinum	L. 55.000
FELONY 11/79	L. 55.000
G.T.A Platinum	L. 55.000
G-POLICE Platinum	L. 45.000
HERCULES Platinum	L. 45.000
JURASSIK PARK Platinum	L. 55.000
KICK OFF WORLD MANAGER	L. 45.000
LIBERO GRANDE	L. 55.000
MICRO MACHINES V3 Platinum	L. 55.000
MISTER DOMINIO	L. 55.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	L. 55.000
ONE	L. 45.000
ONSIDE SOCCER	L. 45.000
PANDEMONIUM	L. 45.000
PAX CORPUS	L. 45.000
PET IN TV	L. 45.000
PORSCHE CHALLENGE Platinum	L. 45.000
PSYBADEK	L. 55.000
RAYMAN Platinum	L. 45.000
RESIDENT EVIL Platinum	L. 45.000
SENTINEL RETURNS	L. 45.000
SOUL BLADE Platinum	L. 45.000
TEKKEN 2 Platinum	L. 45.000
TIME CRISIS Platinum	L. 45.000
TOCA TOURING CAR Platinum	L. 55.000
TOMB RAIDER Platinum	L. 55.000
TOPOLINO Platinum	L. 45.000
TRACK&FIELD INT. Platinum	L. 55.000
V-RALLY Platinum	L. 55.000
VIPEOUT 2097	L. 45.000
WORMS Platinum	L. 55.000
WRECKIN CREW	L. 45.000
ZERO DIVIDE 2	L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA/JAPAN	PREZZO
BASS LANDING JAP	L. 155.000
BASS LANDING USA	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	L. 139.000
BOMBERMAN FANTASY RACE USA	L. 119.000
CLOCK TOWER 2 USA	L. 119.000
CONTENDER USA	L. 119.000
DANCE DANCE DANCE JAP	L. 119.000
DEEP FREEZE JAP	L. 139.000
DESTREGA USA	L. 119.000
EHRGEIZ JAP	L. 139.000
FINAL FANTASY 8 JAP	TEL.
GUNDAM COUNTER ATTACK JAP	L. 159.000
KENSEI USA	L. 119.000
LAST BLADE JAP	L. 139.000
LEGACY OF KAIN 2	L. 119.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L. 139.000
MASSIAH USA	L. 119.000
MONKEY HERO USA	L. 119.000
NBA IN THE ZONE 99	L. 119.000
NEED FOR SPEED 4	TEL.
RIDGE RACER 4 JAP	L. 139.000
SHOGUN ASSASSINS USA	TEL.
SILENT HILL JAP	L. 139.000
SILENT HILL USA	TEL.
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	L. 139.000
TAI FU USA	L. 119.000
WINNING ELEVEN FINAL VER. JAP	L. 139.000
XENOGEARS USA	L. 119.000

ACCESSORI PLAYSTATION	PREZZO
ACTION REPLAY 160 giochi italiano	L. 89.000
ARCADE STICK NAMCO	L. 119.000
ASCII PAD	L. 49.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT XTREME	L. 29.000
DOUBLE SHOCK XTREME colorati	L. 39.000
DUAL SHOCK SONY	L. 55.000
GLOVE (GUANTO VIRTUALE)	TEL.
GRAPHIK KIT	L. 25.000
JOYPAD NEON TRASPARENTE	L. 25.000
JOYPAD SONY	L. 29.000
JOYPAD XTREME colorati	L. 19.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 59.000
MEMORY CARD SONY	L. 29.000
MEMORY CARD XTREME colorate	L. 19.000
MOUSE+TAPPETINO SONY	L. 59.000
MULTI TAP SONY (4 GIOCATORI)	L. 59.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
POCHET STATION	TEL.
SCART CABLE XTREME colorati	L. 19.000
VOLANTE+PEDALIERA VIBRANTE	TEL.

OFFERTA ECCEZIONALE OGNI DUE GIOCHI ORDINATI PER CORRISPONDENZA (ESCLUSI TITOLI ECONOMICI) UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO

SEGA DREAMCAST - SEGA RALLY - SONIC ADVENTUR - VIRTUA FIGHTER 3 GODZILLA - MONACO GP 2 - TETRIS 4D - INCOMING - PEN PEN TRICELO BLUE STINGER - POWER STONE - JULY - SANGOKU TURB - EVOLUTION D2 - SEVENTH CROSS

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA'

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

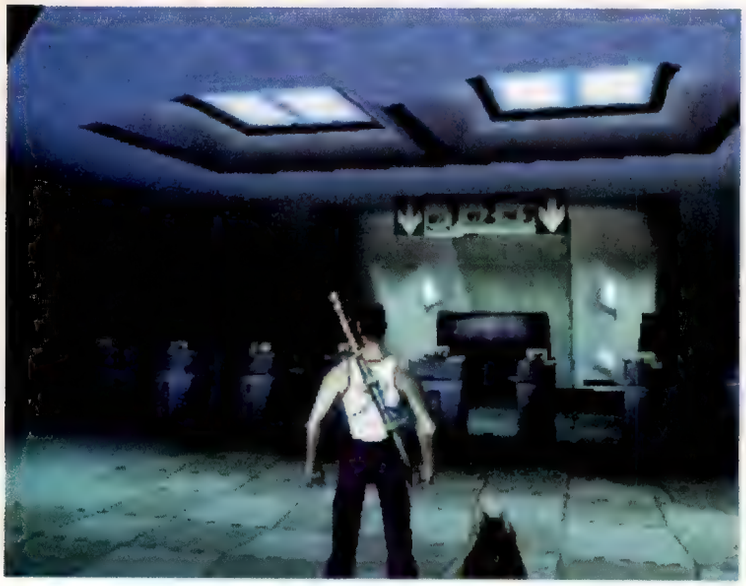
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON SERVIZIO POSTALE OPPURE CON CORRIERE ESPRESSO EXECUTIVE CONSEGNA 24-48 ORE.

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

SABOTEUR

Dimenticatevi del commissario Rex e lasciate via libera al ninja Shin e al suo cane Shiro, arrivati direttamente dal glorioso periodo degli 8 bit. Perché, ricordate, non si vive di solo **Tomb Raider**.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Tigon Software
Data d'uscita prevista:	Fine 1999
Genere:	Azione



LA SOFTECA PLAYSTATION (E PIÙ IN generale l'intero panorama videoludico) non può certo dirsi povera di avventure 3D in terza persona. Tale è la ridondanza e l'omologazione dell'offerta in questo particolare settore che anche un gioco interessante come **Saboteur** rischia di essere etichettato come l'ennesimo clone di **Tomb Raider**. In verità, il nuovo progetto sviluppato da Tigon Software e pubblicato da Eidos sembra in grado di ritagliarsi uno spazio dedicato e di distinguersi dalla massa in virtù dell'implementazione di soluzioni ludiche inedite (almeno per chi non ricorda l'edizione originaria di **Saboteur** per Commodore 64 e Spectrum o uno degli ultimi episodi di **Shinobi** per Megadrive). In un ambiente poligonale liberamente esplorabile a 360° gradi, **Saboteur** pone il giocatore nel ruolo di Shin Ienaga, ninja che oseremmo definire "metropolitano", il quale, affiancato dal suo intelligente segugio Shiro, è chiamato a percorrere un lungo sentiero di pericoli che lo dividono da sua sorella, stretta fra le grinfie della diabolica organizzazione G.E.N.E. Corporation. Shiro e Shin sono pertanto i due perni attorno ai quali ruota l'inconsueta meccanica di gioco offerta in **Saboteur**. Impartendo opportuni comandi, infatti, il giocatore può ordinare al cane di attaccare il nemico o recuperare oggetti altrimenti irraggiungibili, indispensabili per la risoluzione di *puzzle*. Grazie alle proprie capacità sensoriali, Shiro è in grado di avvertire l'approssimarsi dei nemici o la presenza di pericoli, rivelandosi un indispensabile compagno d'avventura verso cui destinare particolare attenzione se non si vuole privarsene prima del tempo. Al di là della katana legata dietro la schiena, Shin avrà facoltà di impiegare contro la marmaglia nemica (previsti più di 30 tipologie di nemici ognuna caratterizzata da differenti tecniche di combattimento) comandata dal capo della G.E.N.E. Corporation, armi da fuoco, coltelli o rudimentali spranghe raccolti per la via. Un sistema di autopuntamento del bersaglio permette di concentrarsi sul nemico più vicino, alleggeriti dall'onere di doverlo puntare manualmente (cosa non facile in un ambiente 3D costantemente stravolto da rivoluzioni prospettiche). In ossequio al più tradizionale picchiaduro, sarà inoltre possibile cimentarsi in articolati corpo a corpo, con tanto di colpi alti e bassi e prese. Routine di IA date per sofisticate da Eidos assicurano comportamenti coerenti dei nemici, in grado di imparare le nostre tecniche d'attacco adattandovi le loro strategie di difesa. **Saboteur** assicura inoltre una variegata collezione di livelli, composti da più di 20 locazioni diversificate da sfide sempre nuove e di volta in volta più complesse. Presentato per la prima volta al pubblico durante l'*E3* appena concluso, **Saboteur** è parso tecnicamente discreto e dalla meccanica di gioco accattivante. Recensione completa su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

SHIN E SHIRO SONO I DUE PROTAGONISTI DI SABOTEUR, ENNESIMO TENTATIVO DI RIVIVERE UN PASSATO VIDEOLUDICO CHE NON C'È PIÙ... SIGH...

NUOVA APERTURA

Videogiochi EssE Distribuzione.

"Ai Signori Rivenditori, Richiedete il *Listino e il Catalogo a Colori*".

NINTENDO 64

VIDEO

rafica RC: Tel. 081/752.03.21

ACCESSORI

CD BULK	L. 2500
CUSTODIA PORTA CD SINGOLA	L. 650
CAVO SCART X PLAYSTATION	L. 5900
JOYPAD COMPATIBILI COLORATI	L. 9900
JOYPAD DUAL SHOCK SONY	L. 50.000
JOYPAD DUAL SHOCK SONY COLORATI ASSORTITI	L. 50.000
JOYPAD DUAL SHOCK SONY COMPATIBILI	L. 30.000
MEMORY CARD ORIGINALE PLAYSTATION	L. 25.000
MEMORY CARD COMPATIBILI	L. 9900
PORTA CONSOLE SPACE STATION	L. 49.900
UNITA' RF PALYSTATION SCPH-7502	L. 25.000
VOLANTE+PEDALIERA+CAMBIO MAD CATZ	L. 90.000
VOLANTE+PEDALIERA+CAMBIO A VIBRAZIONE	L. 99.000

ADESIVI PLAYSTATION

PlayStation

TEKKEN	L. 15.900
CRASH GUN	L. 15.900
FORMULA 1	L. 15.900
MANGA	L. 15.900
BYN-RED NARS	L. 15.900
ALL SAINTS	L. 15.900

DREAMCAST

Dreamcast.

CONSOLE DREAMCAST + 1 GIOCO	L. 599.000
ALIMENTATORE 110/220	L. 29.000
CONTROLLER DREAMCAST	L. 90.000
RGB DREAMCAST	L. 49.000
MEMORY CARD DREAMCAST	L. 58.000
VOLANTE DREAMCAST	L. 169.000

GIOCHI DREAMCAST

AERO DANCING	L. 129.000
BLUE STINGER	L. 129.000
HOUSE OF DEAD II + GUN DCAST (Gioco + Pistola)	L. 199.000
MARVEL VS CAPCOM	L. 129.000
MONACO GP II	L. 129.000
POWER STONE	L. 129.000
PSYCHIC FORSE 2012	L. 129.000
RED LINE RACER	L. 129.000
SEGA RALLY II	L. 119.000
GET BASS + MULINELLO DA PESCA	L. 199.000

GIOCHI PLAYSTATION. " LINEA ECONOMICA "

ACTUA SOCCER	L. 39.000
ADIDAS POWER SOCCER	L. 39.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 39.000
G-POLICE	L. 39.000
HERCULES	L. 39.000
PORSCHE CHALLENGE	L. 39.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 39.000
TIME CRISIS	L. 39.000
TOPOLINO	L. 39.000
CRASH BANDICOOT II	L. 39.000
GRAN TURISMO	L. 39.000

LINEA CLASSICA

BLOOD LINES	L. 66.000
MARVEL SUPER HEROES STREET FIGHTER	L. 75.000
RIDGE RACER 4 CON JOYPAD AD USO VOLANTE	L. 123.000

NEO GEO CARTUCCE

TENNIS	L. 58.000
NEO GEO CUP	L. 58.000
PUZZLE	L. 58.000
KOF R-1	L. 58.000

FILM SU DVD

DVD VIDEO

ACCERCHIATO	L. 49.900
ANACONDA	L. 49.900
CODICE D'ONORE	L. 49.900
DOUBLE TEAM-GIOCO DI S.	L. 49.900
FUGA DI MEZZANOTTE	L. 49.900
IL GIURATO	L. 49.900
IL PRIMO CAVALIERE	L. 49.900
INSERZIONE PERICOLOSA	L. 49.900
INSONNIA D'AMORE	L. 49.900
JERRY MAGUIRE	L. 49.900
JUMANJI	L. 49.900
L'INCREDIBILE VOLO	L. 49.900
L'OMBRA DEL DIAVOLO	L. 49.900
MATILDA 6 MITICA	L. 49.900
MAXIMUM RISK	L. 49.900

"E TANTO ALTRO ANCORA".

GIOCHI PC CD-ROM

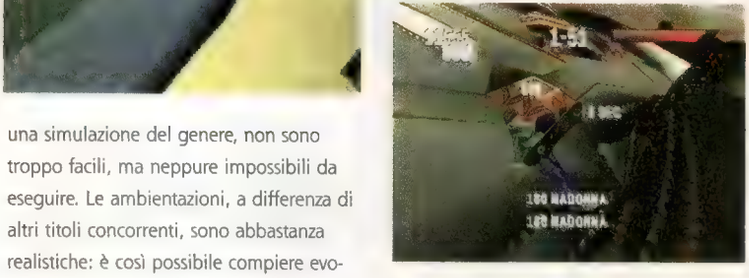
ATHENA	L. 9900	OPERAZIONE CARNAGE	L. 9900	TOON WORKS	L. 9900
BEAT 2000	L. 9900	OVER HEAT	L. 9900	TOTOGOL GOLD	L. 9900
CD TEL	L. 9900	OVER 1000 GAMES	L. 19.900	TRIVIA CD	L. 9900
FURORE SUI MARI	L. 9900	PUZZLE MANIA	L. 9900	TRON BLOOD	L. 9900
HIT PARADE GIOCHI 3CD	L. 19.900	REBEL RUNNER	L. 9900	ULTRA TOTOCALCIO	L. 9900
JUNIOR BEAT PER BAMBINI	L. 9900	SAFARI HUNTER	L. 9900	VIRTUAL CORPOR.	L. 9900
LET'S DRAW	L. 9900	SEA ADVENTURES	L. 9900	100 CLAS. DELLA LET.	L. 9900
MAABUS	L. 19.900	SHAKII THE WOLF	L. 9900	THA GAMES ROM	L. 9900
MIND GRIND	L. 9900	SOULTRAP	L. 9900	IRON BLOOD	L. 9900
MYSTIC PALACE	L. 9900	SUPER ENELOTTO 2000	L. 9900	YELLOW INTERNET	L. 9900
MISSION HELICOPTER	L. 9900	TEMPESTA NEL MARE	L. 9900	CIRCLE OF TIME	L. 9900
MURDER SHE WROTE	L. 9900	THUNDER GUN	L. 9900	OPERAZ. TEMPESTA	L. 9900
NEW BEAT TRANCEMISSION	L. 9900	TITANIC	L. 9900	ENCICLOP. VINI ITAL.	L. 9900
OVER 3000 SOUND	L. 9900	VIRTUAL PUB	L. 9900	TINKI	L. 9900

Tel. 08/17.76.88.00 / Fax. 08/17.76.87.41

TONY HAWK'S **PRO SKATER**

Una simulazione di *skate* divertente da giocare, varia e programmata pure discretamente? Siamo sicuri che non si tratti della conversione segreta di **Top Skater** di Sega?

Versione:	Europea
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Neversoft
Data d'uscita prevista:	Settembre
Genere:	Sportivo



NEL TITOLO ACTIVISION È POSSIBILE EFFETTUARE CENTINAIA DI *TRICKS*, LE CUI ANIMAZIONI SONO STATE REALIZZATE "*MOTION-CAPTURANDO*" TONY E GLI ALTRI *SKATER* PRESENTI NEL GIOCO.

UN REPLAY PERMETTE DI AMMIRARE LA PROPRIA GARA DA CIMA A FONDO O SEMPLICEMENTE I *TRICKS* PIÙ SPETTACOLARI.

UNO DEI TITOLI COMPLICI DI AVER attirato un gran numero di spettatori al recente *E3* di Los Angeles è stato, abbastanza sorprendentemente, questo **Tony Hawk's Pro Skater**. Il gioco, pubblicato da Activision, è opera di una *software house* di certo non famosa per il livello delle proprie creazioni, Neversoft. La casa ha infatti lavorato in passato al mediocre **Skeleton Warriors**, alla difficile conversione per PlayStation di **MDK** e al controverso **Apocalypse**; l'influenza del gioco avente come protagonista Bruce Willis è assai visibile in **Tony Hawk's Pro Skater**, a cominciare dai colori scelti per i fondali, essenzialmente identici a quelli di **Apocalypse.** Fortunatamente per noi, una volta tanto, chi fa da *testimonial* al gioco deve aver contribuito in maniera attiva alla realizzazione dello stesso e non essersi prestato esclusivamente a piazzare il proprio faccione sul CD: i consigli dati da Tony Hawk, uno degli *skater* più radicali di sempre, hanno contribuito a donare al titolo giocabilità e varietà. I *tricks* si susseguono a discreta velocità, sono abbastanza numerosi e, fattore assai importante in una simulazione del genere, non sono troppo facili, ma neppure impossibili da eseguire. Le ambientazioni, a differenza di altri titoli concorrenti, sono abbastanza realistiche: è così possibile compiere evoluzioni all'interno di una scuola, in un centro commerciale, in mezzo al traffico cittadino o in un più tradizionale *skate park*. Tutte le locazioni (quelle qui elencate sono solo una parte della lista definitiva, i programmatori stanno ancora lavorando sul gioco) sono ricche di ostacoli naturali da grindare, ollare o, più facilmente, prendere in pieno sulla mascella con relativi schizzi di sangue. Le modalità di gioco di **Tony Hawk's PS** sono per il momento tre: il solito *Time Attack*, in cui dare libero sfogo alla propria fantasia eseguendo *trick* su *trick*, *Career*, tramite la quale è possibile impersonare lo *skater* della Birdhouse che dà il nome al gioco o altri sette pro (fra cui Chad Muska e Kareem Campbell) in una serie di competizioni o *Two Player Mode*. In quest'ultima modalità due giocatori possono sfidarsi, tramite *split screen* verticale, in una gara a tempo, a punti oppure al classico "ce l'hai" attraverso *bowls*, rampe e ostacoli di ogni tipo. Sicuramente **Tony Hawk's Pro Skater** è un gioco che non piacerà a tutti: chi non apprezza lo *skate* in generale difficilmente troverà motivo di divertimento nel titolo Activision. Ma se siete degli amanti dei giochi sportivi e vi siete divertiti con i vari **Cool Boarders** o magari con l'ottimo **1080° Snowboarding** per N64, il consiglio è quello di checkare senza indugio il titolo Neversoft. E questo vale sia per i sostenitori della *old school*, che per quelli della *new skool*...

INVASIONE DI VIBRAZIONI

ACCESSORIES

DUAL PLAYSTICK

- 8 STICK INTERCAMBIABILI
- IDEALE PER OGNI TIPO DI GIOCO:ARCADE,GUIDA, E SPECIALMENTE PER PICCHIADURO
- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 35/B Bollate (MI)
Tel 02/38199004 Fax 02/38199261 www.dplus-int.com

RICERCHIAMO AGENTI DI ZONA

AIRELON

Questi occhiali utilizzano la tecnologia Nike Flying Lens e pesano solo 18.6 grammi. In gara, non scivolano e non si appannano.
Praticamente non ti accorgi di averli. E in più ti proteggono gli occhi da quel fastidioso riflesso di sole che brilla sul nastro d'asfalto.

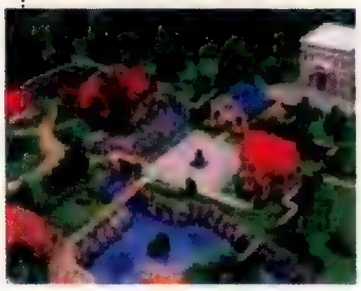
6453

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

CON UN CONTINUO ALTERNARSI DI annunci e smentite, l'attesa degli appassionati di giochi di ruolo giapponesi e non, per il settimo episodio della saga di **Dragon Quest** sembra ormai eterna. Le notizie circa la data d'uscita del gioco sono sempre più confuse, tanto da essere rettificate per ben due volte in un paio di settimane. A quanto pare per giocare a **Dragon Quest 7** dovremo attendere fino ai primi mesi del 2000. Speriamo di essere smentiti da un'ulteriore rettifica al più presto... In compenso, arriva da Chunsoft la notizia di un nuovo *spin-off* della saga previsto per settembre. La casa nipponica si è infatti accordata con Enix per realizzare un nuovo episodio di **Mysterious Dungeon** ambientato nel modo di **Dragon Quest**, esattamente com'è avvenuto per **Chocobo's Mysterious Dungeon**. Le prime informazioni diffuse identificano **Dragon Quest Characters: Toruneko's Mysterious Dungeon** come un *action RPG* estremamente più complesso di quello Square. La dimensione del gioco è raddoppiata rispetto al passato e comprende non solo *dungeon* sotterranei, ma anche numerose aree esplorabili in superficie. Il numero di mostri contenuti è lievitato a 132, ai quali sono stati affiancati otto differenti trappole. Ovviamente **Toruneko's Mysterious Dungeon 2** condivide con **Dragon Quest** il medesimo bestiario, compresi i mitici *slime*. La personalizzazione del protagonista gode ora di ben 145 oggetti differenti comprese armi, accessori e pozioni. Il protagonista è un mercante d'armi chiamato Toruneko, già apparso in **Dragon Quest IV**. Vista l'incredibile popolarità di **Dragon Quest** in Giappone, Chunsoft non avrà molta difficoltà a commercializzare il proprio *action RPG* in patria...

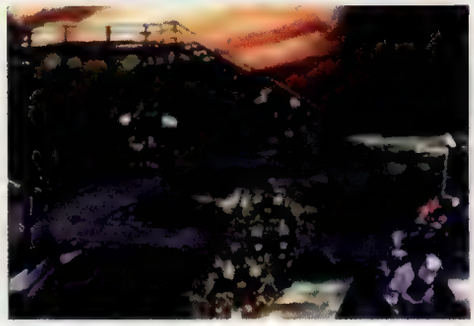
TORUNEKO'S MYSTERIOUS DUNGEON SARÀ DUE VOLTE PIÙ VASTO DEI PRECEDENTI *ACTION RPG* DI CHUNSOFT.

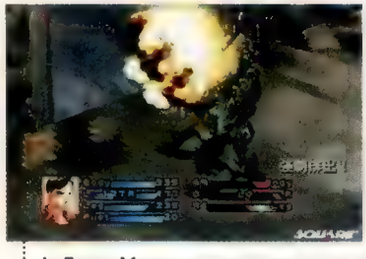


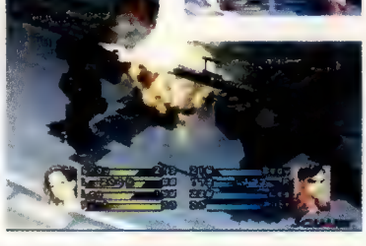
UN'ESTATE ROBOTICA

Sono ben due le simulazioni strategiche aventi dei mech come protagonisti previste per quest'estate. SquareSoft ha fissato per l'inizio di agosto l'uscita di **Front Mission 3**: i nuovi dettagli diffusi dalla casa nipponica descrivono **FM3** come un titolo decisamente più completo rispetto all'episodio precedente. Il giocatore può ora scegliere in che modo raggiungere il luogo di battaglia scegliendo fra tre differenti soluzioni. Se il bersaglio è situato vicino alla costa, è possibile avvicinarsi con un sottomarino che lancerà dei *pod* contenenti i Wantzer. In questo modo piomberete all'improvviso sulla testa del nemico, sorprendendolo. Oltre al limite del raggio del dispositivo di espulsione delle capsule, questo sistema non assicura però un'elevata precisione del lancio. Per attacchi che necessitano di una maggiore accuratezza è possibile effettuare un assalto aviotrasportato: dopo essere arrivati sull'obiettivo con gli aerei da trasporto, verrete depositati a terra per mezzo di appositi veicoli. In questo modo potrete posizionarvi esattamente nell'area designata, rischiando però di perdere l'effetto sorpresa. L'ultimo metodo consiste nel classico sbarco via nave e successivo posizionamento dei *mech* tramite veicoli ruotati ad alta mobilità. Inutile dire che, una volta raggiunto il bersaglio, troverete il nemico perfettamente preparato al vostro arrivo. Come nel precedente episodio, i Wantzer sono interamente personalizzabili, dall'armamento fino alla livrea mimetica. In **Front Mission 3** è possibile cannibalizzare i mezzi nemici

INIZIALMENTE PENSATO COME UNO SPARATUTTO, ASSAULT SUIT VALKEN 2 È DIVENTATO UNA SIMULAZIONE STRATEGICA.







IN FRONT MISSION 3 NON SI UTILIZZANO SOLO I *MECH*, MA ANCHE CARRI ARMATI ED ELICOTTERI. INOLTRE, SE QUESTO NON BASTASSE, È PERSINO POSSIBILE COMBATTERE APPIEDATI.

a battaglia terminata ed impiegare le loro parti sui propri Wantzer. In alcuni casi è addirittura consentito costringere il nemico ad abbandonare il proprio *mech* in modo da sottrarglielo intatto. In questo modo si accede ad armi ed equipaggiamenti altrimenti non disponibili. Nel caso siate voi stessi costretti a lasciare il vostro mezzo, potrete combattere a piedi utilizzando un piccolo cannone laser: un'arma letale contro veicoli leggermente protetti, ma inefficace se usata per colpire un *mech*. Una volta appiedati, è quindi meglio cercare riparo il prima possibile, magari in un Wantzer nemico. L'innovazione più esaltante apportata al sistema di combattimento consiste però nell'assoluto azzeramento dei tempi di caricamento. Le animazioni che illustrano l'esecuzione dell'azione di gioco selezionata vengono mostrate senza alcuna attesa, ovviando così ad uno dei difetti più fastidiosi dell'episodio precedente. Per illustrare la progressione della trama di gioco, SquareSoft ha optato per un approccio cinematografico che include splendidi FMV e sequenze animate in tempo reale: per queste ultime vengono impiegate svariate inquadrature differenti comprese quelle in soggettiva. La caratterizzazione grafica dei personaggi è stata affidata a Akihiro Yamada, il cui stile vagamente occidentale ci fa sperare in una possibile intenzione da parte di Square di adattare il gioco per l'occidente. Artista specializzato in soggetti *fantasy*, Yamada è conosciuto nel nostro paese per il suo *manga Record of Lodoss War Faris no Seijo (Record of Lodoss - La Guerra di Pharis*, Dynamic Italia 1998). Square ha deciso d'includere numerose espressioni differenti del volto dei personaggi, in modo da coinvolgere maggiormente il giocatore nelle fasi di dialogo. **Front Mission 3** promette di essere un degno successore dello splendido gioco di strategia a turni per Super Famicom. Attendere fino a quest'estate sarà dannatamente difficile...

Dopo anni dal primo annuncio da parte di Masiya, è riapparso il *sequel* dello sparatutto robotico per Super Famicom **Assault Suit Valken**. Il lungo periodo di tempo è stato necessario per cambiare totalmente l'impianto di gioco inizialmente deciso dalla casa produttrice. Da sparatutto poligonale, **Assault Suit Valken 2** è mutato in un *simulation RPG* a turni apparentemente molto simile a **Front Mission 3**. La trama è ambientata nel 2096 in un pianeta Terra diviso da una guerra scoppiata per l'accaparramento delle poche fonti di energie rimaste dopo il terzo conflitto mondiale. I protagonisti del gioco sono tre giovani piloti dotati di differenti caratteristiche e abilità. All'inizio di ogni missione il giocatore deve scegliere quale di essi è il più adatto al compito da svolgere. **Assault Suit Valken 2** sarà distribuito in Giappone il 29 luglio, giusto pochi giorni prima della simulazione strategica targata Square.

GUITAR FREAKS È COMPATIBILE CON UN *CONTROLLER* A FORMA DI CHITARRA DEL CONSIDEREVOLE PESO DI UN CHILOGRAMMO.

GUITAR DANCE

Konami ha confermato la conversione di **Guitar Freaks** per PlayStation. In questo particolare *rhythm game* il giocatore deve suonare una chitarra semplificata seguendo le istruzioni che gli impartisce la CPU. La

STOP A FALSE IPOCRISIE!!!
DA NOI TROVI TUTTO:
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI PER
SONY PLAYSTATION
(PAL)
VIDEOCASSETTE
CD - MC novità
DVD
BLACK BOX
SEGA DREAMCAST
NUOVA LINEA ACCESSORISTICA PER
SONY PLAYSTATION
tutto X
RIVENDITORI
e
PRIVATI
(per corrispondenza)
chiamateci!!!
e-mail: blackbox@fu.nautilo.it
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
via Galvani 25 - CASTELFIORENTINO (FI)

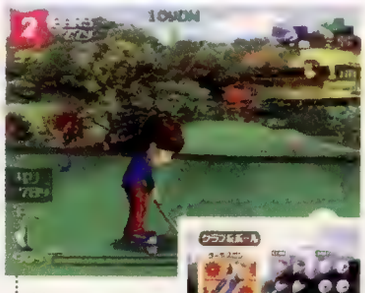
versione casalinga manterrà tutte le caratteristiche del *coin-op*, vantando inoltre la presenza di tre brani inediti e una modalità di addestramento. Insieme al gioco verrà commercializzato un apposito *controller*, simile ad una chitarra, del peso di circa un chilogrammo. Nel caso non vogliate sobbarcarvi il costo di una nuova periferica potrete utilizzare anche quelle create per **Beatmania** e **Dance Dance Revolution**, oltre naturalmente al pad PlayStation. L'uscita di **Guitar Freaks** in Giappone è prevista per il 29 luglio. Nello stesso mese Konami intende distribuire la conversione di **Dance Dance Revolution 2nd Mix**: al solito, canzoni nuove e compatibilità con gli altri *controller* realizzati dalla casa giapponese...

EVERYBODY'S SONY

Camelot sta sviluppando per Sony il *sequel* del popolare **Minna no Golf** (1.600.000 copie vendute nel solo Giappone), conosciuto in Occidente con il titolo di **Hotshot Golf**. La meccanica di gioco è stata ulteriormente snellita, in modo da risultare ancora più divertente ed immediata. Altri miglioramenti riguardano il comparto grafico, la varietà degli oggetti disponibili ed il numero delle modalità di gioco. Queste comprendono la curiosa **Minna de Minna no Golf Official Home Page** (*Tutti sulla Home Page del Golf di Tutti*): quella che inizialmente può apparire come una pagina di un sito Internet è in realtà l'interfaccia per la gestione dei sottogiochi che potete scaricare su PocketStation. Il genere di questi ultimi al momento non è ancora stato diffuso. **Minna no Golf 2** è previsto in Giappone per la metà del mese di luglio. Iniziate al lucidare le vostre mazze da golf... Altro *sequel* per Sony, questa volta del gioco di ruolo **Wild Arms**. Il nuovo episodio è realizzato interamente in grafica poligonale e presenta personaggi con proporzioni reali, anziché i soliti *SD*. All'inizio del gioco sarà possibile scegliere fra tre diversi protagonisti, ognuno caratterizzato da una storia differente. Sony prevede di distribuire **Wild Arms: Second Ignition** verso la fine dell'anno. Il primo titolo della serie univa una storia coinvolgente ad una meccanica di gioco bilanciata e completa. Se queste caratteristiche saranno mantenute nel *sequel*, avremo tra le mani uno dei migliori RPG mai realizzati per PlayStation.

TAKARA CI RIPROVA...

Nonostante lo scarso successo dell'ultimo episodio della serie, Takara ha deciso di affidarsi nuovamente a Tamsoft per la realizzazione del quarto **Toshinden**. Per evitare brutte sorprese, è stato deciso di seguire la strada dell'*anime game*, così da assicurarsi almeno il supporto dei fan dell'animazione nipponica. Al posto dei tristissimi FMV dei primi capitoli, **Toshinden Subaru** contiene infatti un ampio numero di sequenze animate che faranno la gioia degli amanti del genere. Le novità fortunatamente non finiscono qui. Il comparto grafico gode ora di un maggiore impiego degli effetti speciali ed un sistema di gestione delle inquadrature migliorato. La modalità di gioco principale consiste adesso in un torneo composto da incontri tre-contro-tre "alla **The King of Fighters**": è comunque possibile scegliere tra altre formule compresa la classica uno-contro-uno. Oltre allo *Story Mode* sono disponibili le modalità *Survival, Time Attack, Versus, Practice, Omake* (*Omaggio*), *Database* e *Mini-Games*: quest'ultima dà accesso a svariati sottogiochi compresi *puzzle*, sparatutto, *rhythm game* e persino un calcetto. Speriamo che l'inserimento di tutte queste opzioni di gioco alternative non abbiano distratto Tamsoft da quello che dovrebbe essere il suo obiettivo principale ovvero realizzare un picchiaduro decente.

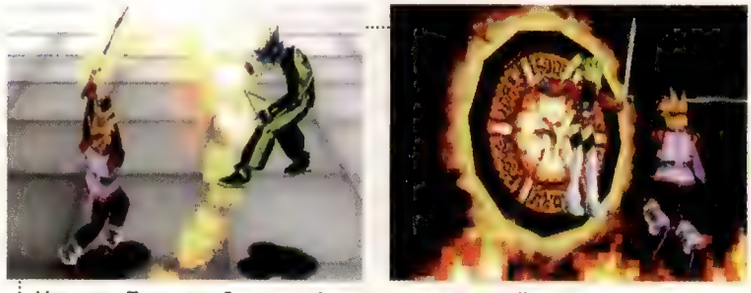


MINNA NO GOLF 2: RITORNA L'IRRESISTIBILE GOLF PER TUTTI DELLA CAMELOT.

IL NUOVO WILD ARMS: SECOND IGNITION È INTERAMENTE POLIGONALE.

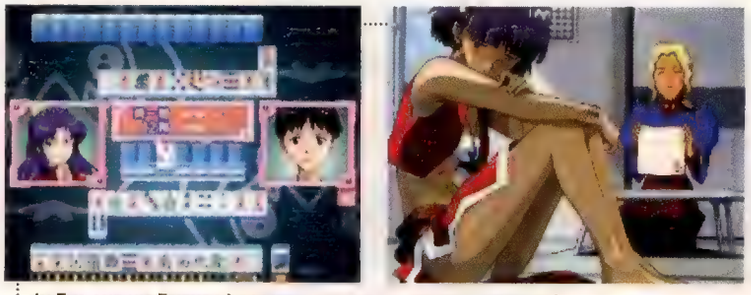
Toshinden Subaru sarà disponibile in Giappone nel mese di agosto.

Concludiamo con una notizia curiosa che riguarda il mondo dei PC nipponici: Gainax ha presentato la versione per personal computer del *mahjong* **Eva to yukai na nakana tachi** (conosciuto anche con il nome di *Eva and his Friends*). L'annuncio non costituirebbe nulla di strano, se non fosse per l'aggiunta di una modalità *soft* erotica dove potrete spogliare i protagonisti del gioco.



VINCERE IN TOSHINDEN SUBARU SARÀ QUASI SICURAMENTE UN'IMPREZA... ER...

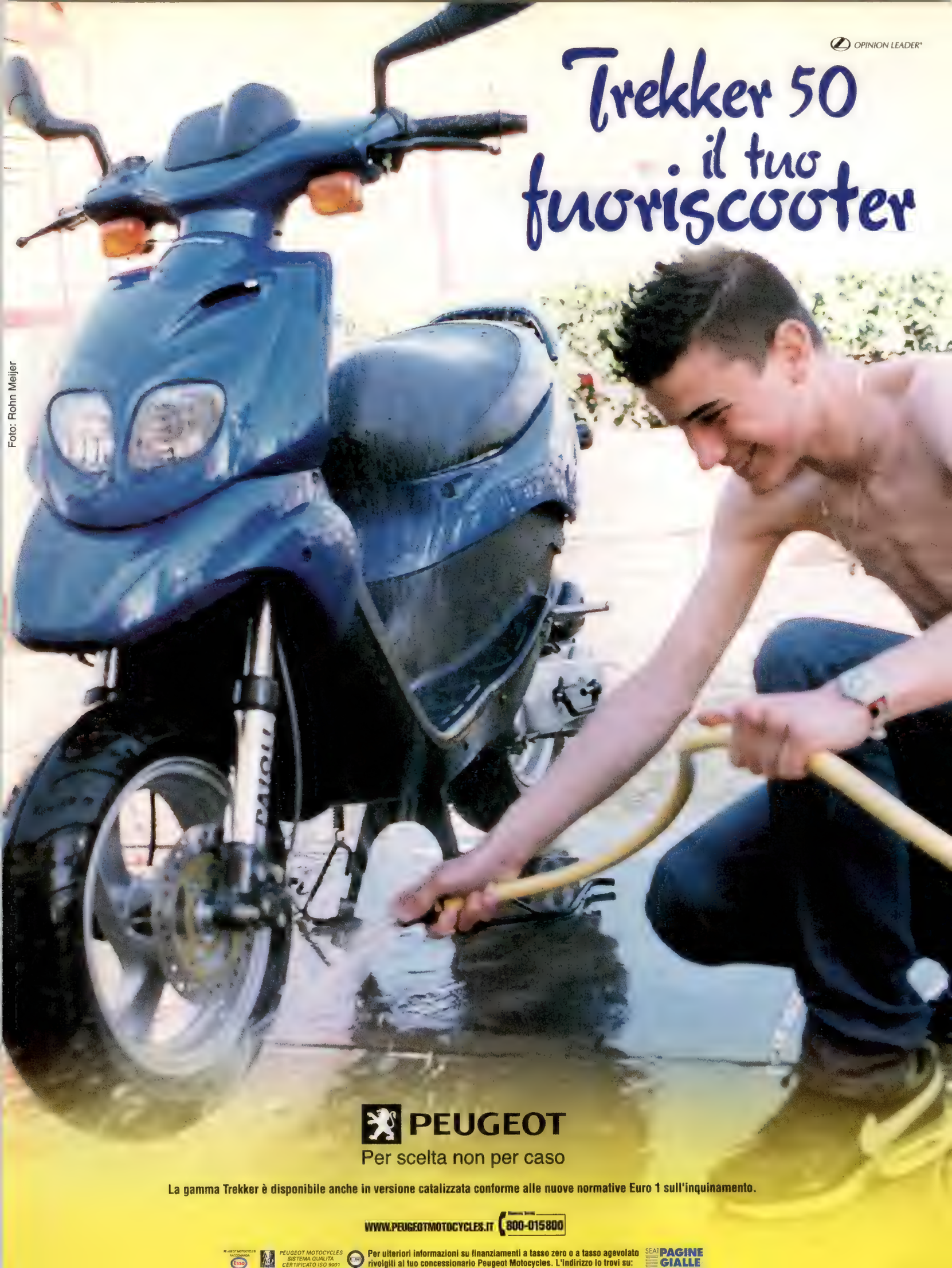
Misato, Rei, Asuka, Nadia, Noriko, ma anche Shinji, Jean e persino Gendo si denuderanno ad ogni sconfitta. Allo sviluppo partecipano numerosi autori famosi tra cui quel monellaccio di Hiroyuki Utatane che, tra un *manga* erotico ed uno fantascientifico, ha preparato alcune interessanti illustrazioni per il gioco. A parte le numerose lacune dal punto di vista tecnico, **Eva to yukai na nakana tachi** ha un unico difetto che potrebbe pregiudicarne l'acquisto: costa la bellezza di 14.800 yen!



IN EVA AND HIS FRIENDS È POSSIBILE SPOGLIARE I PROPRI AVVERSARI!

PSYCHIC FORCE 2

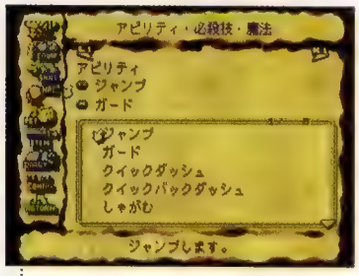
ESSENDO IMPOSSIBILE PER TAITO RIUSCIRE a trasporre la splendida grafica di **Psychic Force 2012** su PlayStation, la *softco* nipponica ha deciso di intitolare la conversione destinata alla console Sony con un nome differente. **Psychic Force 2** presenta comunque un livello di dettaglio eccellente, ricco di effetti speciali. Impressionante il numero di modalità di gioco disponibili: oltre ai classici *Arcade, Story, Training, Survival* e *Versus* sono stati inclusi *Group, Album, Psy-Expand* e *Psychiccer Network*. Il primo di questi consiste in un *Team Battle Mode*. L'*Album* contiene una serie d'illustrazioni e permette di registrare i replay del gioco su *memory card*. *Psy-Expand* è una modalità di addestramento che serve per potenziare le caratteristiche dei personaggi. Infine *Psychiccer Network* permette di scaricare su PocketStation alcuni sottogiochi e delle *trading card* digitali da scambiare con gli amici. L'uscita di **Psychic Force 2** è prevista per giugno. Presto potremo quindi giudicare se l'obiettivo di tutte queste modalità di gioco è l'aumento della longevità oppure il sostegno di una meccanica noiosa e priva di tecnica come quella del precedente episodio.


OPINION LEADER*
Trekker 50
il tuo
fuoriscooter
Foto: Rohn Meijer
PEUGEOT
Per scelta non per caso
La gamma Trekker è disponibile anche in versione catalizzata conforme alle nuove normative Euro 1 sull'inquinamento.
WWW.PEUGEOTMOTOCYCLES.IT
800-015800
PEUGEOT MOTOCYCLES
SISTEMA QUALITÀ
CERTIFICATO ISO 9001
Per ulteriori informazioni su finanziamenti a tasso zero o a tasso agevolato rivolgiti al tuo concessionario Peugeot Motocycles. L'indirizzo lo trovi su:
SEAT PAGINE GIALLE

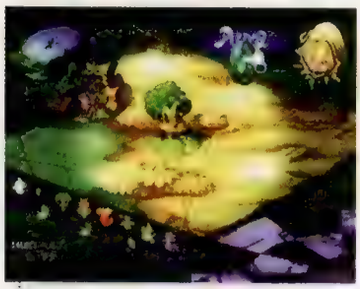
SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA

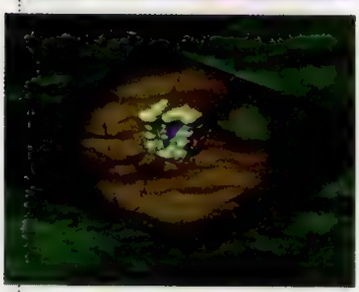
Abbandonati temporaneamente computer grafica e poligoni, SquareSoft recupera una delle saghe di RPG più popolari della prima metà degli anni '90. La lunga attesa dei numerosissimi fan sparsi per il mondo è quindi finita: è tornato **Secret of Mana**!

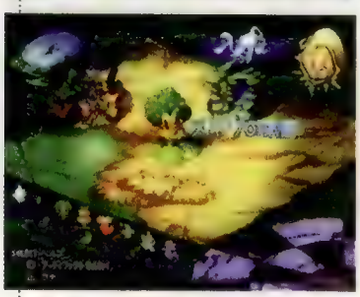
Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Luglio
Genere:	Action RPG



LE AZIONI SPECIALI POSSONO ESSERE ASSEGNATE DIRETTAMENTE AI PULSANTI DEL PAD.







PER RIUSCIRE AD UNIRE IL CONIGLIO AL GRUPPO È NECESSARIO CATTURARLO PRIMA CHE RIESCA A FUGGIRE.

DOPO ALCUNI ANNI D'ASSENZA, LA serie di **Seiken Densetsu** (*La Leggenda della Spada Sacra*, **Secret of Mana** in Occidente) torna su PlayStation con un classico look bidimensionale, nella migliore tradizione degli RPG di scuola nipponica. La saga è iniziata in sordina sul piccolo portatile di casa Nintendo (**Seiken Densetsu/Final Fantasy Adventure**) ed è proseguita con due giochi di ruolo tra i più popolari mai realizzati per Super Famicom: **Seiken Densetsu 2** e **3**. Per alcuni fantomatici difetti di programmazione, il terzo capitolo della serie non è mai giunto ufficialmente in Occidente: sorte che speriamo non tocchi anche a **Legend of Mana**...

FUSHIGI NO KUNI NO MANA

Pur non presentando gli inevitabili sconvolgimenti grafici che accompagnano il passaggio alla grafica poligonale, **Legend of Mana** per PlayStation è caratterizzato da uno stile decisamente differente rispetto a quello degli episodi precedenti. Come per **Saga Frontier II**, SquareSoft ha optato per una soluzione grafica particolare, che dona alle schermate di gioco l'aspetto di illustrazioni di un libro di fiabe: scelta che ha ovviamente influenzato anche la caratterizzazione dei personaggi, in molti casi costituiti da creature fantastiche che sembrano provenire dal Paese delle Meraviglie di Lewis Caroll. Rispetto all'episodio precedente, dov'erano inizialmente disponibili sei personaggi, il numero dei protagonisti è ridotto a due: un ragazzo ed una ragazza. A parte alcuni piccoli particolari, la scelta del protagonista non sembra influire molto sulla storia, almeno a giudicare dalle prime fasi di gioco. I dettagli sulla trama sono al momento sconosciuti e poco ci è dato sapere circa i personaggi comprimari. Il gruppo di gioco è composto da tre elementi al massimo: il giocatore e due *NPC* (*Non Playing Character*). Questi ultimi possono essere costituiti da personaggi comprimari incontrati nel gioco oppure da mostri costretti ad unirsi al gruppo (*Pet Character*).

Per quanto la demo mostrata non consentisse la partecipazione di due persone contemporaneamente, Square ha assicurato la presenza di una modalità *multiplayer* nella versione finale del gioco. Il secondo componente della squadra potrà quindi essere controllato da un altro giocatore, come già avveniva nei precedenti capitoli della saga.

LAND MAKE SYSTEM

Il principale scopo del gioco consiste nel ritrovamento di particolari artefatti situati in varie zone del pianeta: questi oggetti contengono al loro interno veri e propri mondi popolati da persone, animali e ovviamente mostri. Il giocatore inizia la propria avventura in una località semplicemente chiamata "la mia casa", circondata dal vuoto più assoluto; ottenuto il primo artefatto, dialogando con un personaggio che trovate appena fuori dalla vostra abitazione, la visuale si sposta sulla mappa di gioco. L'oggetto recuperato viene visualizzato su un disco rotante a scacchiera, sopra il quale potrete conservare tutti gli artefatti che troverete durante il gioco. Posizionando l'oggetto vicino alla vostra casa, la memoria del mondo in esso contenuto viene liberata permettendovi di accedere ad una nuova area. La restante parte degli artefatti viene recuperata eliminando i boss e completando i vari eventi che s'incontrano durante il gioco. Ogni settore in cui si divide la mappa di gioco ed ogni artefatto possiedono una quantità diversa degli otto elementi in cui si divide l'energia mistica presente in **Legend of Mana** (la Mana, appunto). A seconda di dove si posiziona l'artefatto, il mondo che viene creato possiede caratteristiche differenti: possono variare, ad esempio, la forza dei mostri che lo popolano o gli oggetti in esso nascosti. Grazie al *Land Make System* potete quindi creare il vostro mondo e la trama di gioco. SquareSoft ha annunciato che con questo sistema ogni giocatore vivrà una propria storia, diversa da quella di tutti gli altri: una dichiarazione che se risultasse vera, anche solo in parte, consentirebbe al gioco di vantare una longevità senza pari.

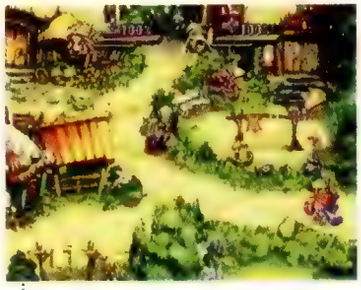
ACTION ABILITY SYSTEM

Il sistema di battaglia ha subito una notevole evoluzione rispetto ai precedenti episodi della saga, senza comunque variare dal suo giocabilissimo stile *arcade* originario. La principale innovazione consiste nell'*Action Ability System*, grazie al quale è possibile creare nuove azioni di gioco combinando quelle già disponibili. Queste ultime com-

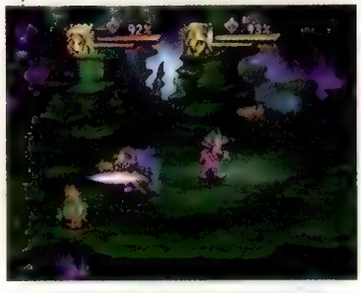
prendono salto, difesa, attacco forte, attacco debole, rannicchiamento, scatto all'indietro e scatto in avanti. Assegnando due di queste abilità ai tasti ● e ✕ è possibile utilizzarle in combattimento sia da sole che in combinazione tra loro. Spetta al giocatore capire in che modo possano essere impiegate assieme. Ad esempio: premendo contemporaneamente scatto in avanti e salto si esegue un rotolamento in avanti. Se al rotolamento si fa seguire un attacco, esso diverrà un colpo speciale. L'uso continuo di queste combinazioni le trasforma in tecniche segrete. Le abilità speciali così ottenute, le mosse speciali tipiche dell'arma impiegata e gli incantesimi possono essere assegnati direttamente ai pulsanti laterali del pad. Il loro utilizzo è vincolato da un'apposita barra, posta sotto l'indicatore dell'energia vitale. Se due o più personaggi sono vicini quando la loro barra degli attacchi speciali raggiunge il massimo, essi possono eseguire attacchi sincronizzati di enorme potenza; alcune scariche di energia che collegano i loro indicatori di stato vi permettono di sapere in quale momento è possibile eseguire questo tipo di tecniche.

DEMO OF MANA

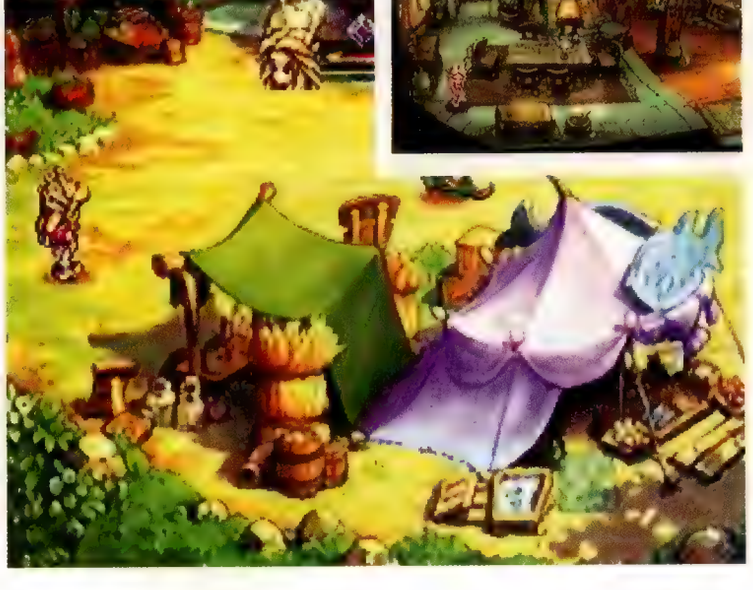
Grazie alla *demo* del gioco contenuta nel *Preview Disk 4* che accompagna **Saga Frontier II**, è stato possibile scoprire numerosi dettagli minori finora ignorati dalle cartelle stampa relative al gioco. Per quanto l'impianto di gioco sia sostanzialmente differente dai precedenti capitoli della serie, abbiamo individuato alcune similitudini. L'indicatore dell'energia vitale dei protagonisti consiste ancora in una barra, il cui colore cambia a seconda dei punti-ferita a disposizione dei protagonisti. Il bestiario del gioco presenta molte facce conosciute, tra cui i piccoli tritoni armati di tridente ed i mitici conigli: un esemplare di questi ultimi può addirittura entrare nel vostro gruppo di gioco se riuscite ad acchiapparlo prima che scompaia tra i cespugli. Gli incontri con i nemici avvengono in alcuni luoghi determinati, nei quali li trovate immobili in attesa del vostro arrivo: se non dovete passare per forza in quell'area è quindi possibile evitare completamente il combattimento. Anche alcuni oggetti risulteranno decisamente familiari, come le caramelle e le tavolette di cioccolato. Le armi impiegabili dai protagonisti hanno subito un drastico aumento di numero: solo all'inizio potete scegliere tra ben 11 esemplari differenti! Non mancano comunque le novità, sebbene non tutte siano da considerarsi positive. I fondali soffrono di una ridotta interattività; l'acquisizione degli oggetti si limita ai negozi e ai bottini di guerra; i punti-esperienza si ottengono recuperando cristalli che appaiono dopo aver sconfitto i nemici. Lo *stick* analogico di Dual Shock può essere utilizzato per muovere i personaggi, sebbene le sue potenzialità non siano state sfruttate al meglio: per correre è infatti necessario premere il pulsante relativo, come avviene per la croce direzionale digitale. I tempi di caricamento sono in alcuni casi difficili da ignorare. entrare in un nuovo schermo di gioco può comportare anche attese di un paio di secondi, un tempo d'attesa fastidioso se ci si deve spostare frequentemente dall'area in cui ci si trova. Dal punto di vista grafico, **Legend of Mana** non fa per nulla rimpiangere la scelta di SquareSoft di utilizzare unicamente la grafica bidimensionale. I fondali sono pieni di colore e ricchi di dettaglio. La qualità delle animazioni è incostante, ma sempre di buon livello: si va dalle fiamme di un camino scarsamente animate all'eccezionale movimento del volto di un albero dalle fattezze umane ("aiutato" però dall'uso di poligoni). Impeccabile invece la colonna sonora, costituita da brani di straordinaria fattura. Al momento non vi è traccia di sequenze animate e campionamenti parlati e non ci è dato sapere se saranno aggiunti nella versione finale del gioco. Per quanto riguarda le periferiche compatibili con il gioco, SquareSoft ha confermato sia Dual Shock (*stick* analogico e vibrazioni) che PocketStation, senza però fornire dettagli riguardo l'utilizzo di quest'ultima. A giudicare da quanto visto finora, **Seiken Densetsu: Legend of Mana** promette di essere un degno successore della saga: un *action RPG* giocabile, innovativo ed avvincente che non mancherà di appassionare sia i neofiti che i giocatori più smaliziati. La sua commercializzazione nel mercato giapponese è stata annunciata per il mese di luglio. Fino a quel periodo **SPC** non mancherà di tenervi informati riguardo il suo sviluppo e l'eventuale distribuzione in Occidente.



L'ENERGIA DEI MONDI CHE CREATE CON GLI ARTEFATTI INFLUENZA L'ALLINEAMENTO DELLA MANA NEI TERRITORI CIRCOSTANTI.



IL SECONDO COMPONENTE DEL GRUPPO PUÒ ESSERE CONTROLLATO DA UN ALTRO GIOCATORE.



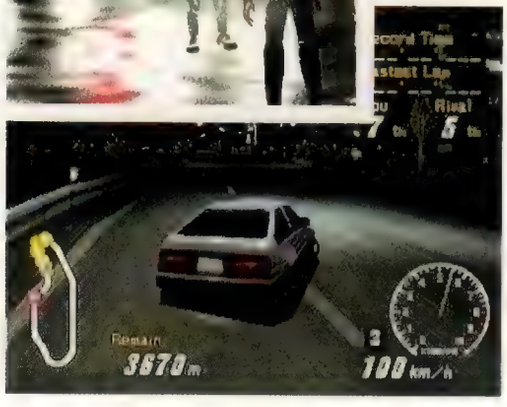
RACING LAGOON

Ad anni di distanza dal mitico **Rad Racer** per NES, SquareSoft ritorna ai giochi di guida. Dalla casa più rappresentativa del genere degli RPG non ci si poteva però aspettare una normale simulazione automobilistica. Vediamo quindi cosa intende Square per *High Speed Driving RPG*.

Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	27 Maggio
Genere:	RPG/Guida

LE PALLINE COLORATE CHE VEDETE SULLA CARROZZERIA DELLA MACCHINA NON SONO ADDOBBI NATALIZI BENSÌ LA BIZZARRA CONCEZIONE CHE HA SQUARE DELL'*ENVIRONMENT MAPPING*.

I DIALOGHI TRA I PERSONAGGI SONO CARATTERIZZATI DA UN'ANIMAZIONE PARTICOLARMENTE SCARNA.



NELLA SUA CONTINUA ricerca di nuovi generi a cui alternare i propri giochi di ruolo, Square ha deciso di lanciarsi nuovamente nelle simulazioni automobilistiche, non allontanandosi però dal genere in cui si è sempre contraddistinta. **Racing Lagoon** non è infatti un vero e proprio gioco di guida, bensì un RPG dove i combattimenti sono sostituiti da duelli tra bolidi modificati. L'intero gioco è ambientato sulle strade di Yokohama. Sfidando il traffico notturno cittadino, le squadre automobilistiche amatoriali dei quartieri della baia (Bay Lagoon Racer) e di Honmoku (Honmoku Night Racer) si affrontano in gare al limite della legalità. Muovendosi in un'ambientazione isometrica interamente poligonale, il giocatore può esplorare le varie aree di gioco, visitando i vari esercizi commerciali e locali che la città offre. Potete recarvi nelle autofficine per personalizzare la vostra macchina, provare le modifiche apportate nel circuito cittadino oppure visitare i luoghi di ritrovo degli automobilisti per carpire maggiori informazioni sui vostri potenziali avversari. Durante i dialoghi, sfortunatamente privi di parlato, i personaggi sono rappresentati in modo molto stilizzato, mediante l'uso di immagini elaborate al computer. Ad eccezione di alcuni eventi speciali, la sezione di guida del gioco sostituisce il classico sistema di battaglia degli RPG comuni. Durante i propri spostamenti sulla mappa isometrica, il giocatore può infatti incappare in automobili rivali: se ci si scontra con esse si passa alla modalità di guida. Prima della gara, una schermata introduttiva fornisce alcune informazioni riguardanti l'avversario e il circuito, così da permettere di pensare alla migliore strategia da attuare. La corsa consiste in un gioco di guida poligonale vero e proprio. Il livello di dettaglio non si discosta molto da quello delle simulazioni automobilistiche dell'ultima generazione, presentando fondali complessi e macchine realistiche. Meno convincente il tanto osannato effetto di *environment mapping* che si limita a qualche "pallina colorata" che scorre a caso sulla carrozzeria della macchina. Una volta vinta la gara vengono assegnati alcuni punti-esperienza chiamati *Reward Points*. Tramite questi ultimi è possibile acquistare nuove parti della macchina oppure migliorare quelle già esistenti. E' addirittura possibile "cannibalizzare" le auto avversarie per sottrarre loro le componenti più preziose. Il sistema è quindi simile alla gestione di un personaggio di un RPG con l'unica differenza che invece di abbigliare un baldo eroe in armatura, dovete truccare un bolide frutto della tecnologia nipponica. Parlando di automobili, per **Racing Lagoon** Square non ha voluto acquistare nessuna licenza di case automobilistiche. Le macchine sono quindi cloni delle loro controparti reali chiamate con nomi di fantasia: CVC al posto di Civic, Cancer in sostituzione di Lancer... Per fortuna c'è ancora **Gran Turismo**. Mostrato in forma giocabile nel *Preview Disc 4* che accompagna **Saga Frontier 2, Racing Lagoon** ci è apparso meno promettente del previsto. Per quanto l'impianto di gioco sia singolare ed innovativo, non è privo di difetti e imperfezioni. Ciò che colpisce maggiormente è l'irrealismo della fisica di gioco che va ben oltre lo stile *arcade* annunciato da Square, avvicinandosi di più alla definizione "poco giocabile". La vettura risponde infatti in modo anomalo, costringendo il giocatore ad anticipare notevolmente i propri cambi di direzione. Poco convincente anche lo spostamento su mappa: gi incontri casuali con gli avversari risultano piuttosto fastidiosi, soprattutto quando si è concentrati sulla navigazione. Manca inoltre la rilevazione della collisione dei poligoni per quanto riguarda le vetture che costituiscono il traffico cittadino. Discutibili anche le fasi di dialogo, caratterizzate da un'assoluta scarsezza di animazioni: in alcuni casi queste sono addirittura costituite solo da un paio di fotogrammi continuamente ripetuti. Un'inspiegabile dimostrazione di mancanza di professionalità da parte di Square. A giudicare dalla demo mostrata, **Racing Lagoon** necessita ancora di ampie modifiche prima di essere considerato un titolo qualitativamente alla pari con le simulazioni di guida più attuali. Non ci resta che sperare nella versione definitiva...

LE MACCHINE PRESENTI NEL GIOCO SONO ISPIRATE A MODELLI REALI.

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES

STRADONE S. FERMO 11/A VERONA TEL 045 8009453

PRIMA DI IMPAZZIRE.....

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
PC CD-ROM
GAME BOY COLOR
NEO GEO POCKET
DVD
ACTION FIGURE

.....PASSA DA NOI !!!

CASH & CARRY
PER RIVENDITORI STRAD. S. FERMO 11/A TEL/FAX 045 8009407

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
"VIA COL VIDEO" S.PIETRO IN CARIANO TEL 045 6800535

ORDINANDO VIA INTERNET AVRAI GROSSI SCONTI

www.mmplanet.it

ONIMUSHA

Non contento di possedere quasi l'intero Giappone ed essere il protagonista di buona parte dei giochi prodotti da Koei, quell'ingordo Nobunaga si permette anche di rapire vostra cognata. Un'offesa che va lavata col sangue!

A GIUDICARE DALLE PRIME IMMAGINI SEMBRA CHE IN ONIMUSHA SIANO STATI INCLUSI BOSS DI GRANDI DIMENSIONI.

LA PRESENZA DI SOLE ARMI BIANCHE E LA POSSIBILITÀ DI ESEGUIRE COLPI SPECIALI RENDONO I COMBATTIMENTI PIÙ IMPEGNATIVI RISPETTO A RESIDENT EVIL.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Flagship
Data d'uscita prevista:	Inverno
Genere:	Avventura/Azione

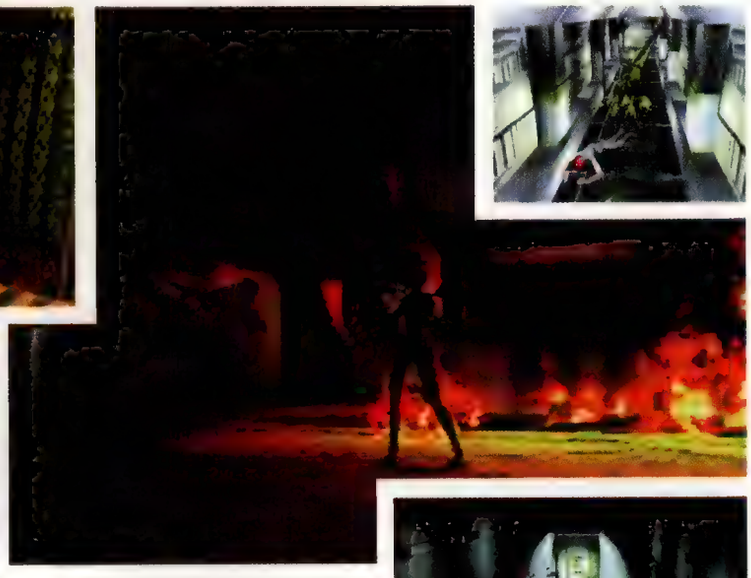
ISPIRATA DALL'AVVENTURA POLIGONALE **Rasetsu no Ken** di Konami, Capcom ha trovato un nuovo impiego per il brillante motore grafico ideato da Flagship per **Resident Evil 2**. **Onimusha** (il demone guerriero) consiste infatti in un adattamento in chiave storico/fantastica del popolare *adventure horror* della casa di Osaka. Sostituite gli *zombie* con i demoni e le armi da fuoco con quelle bianche ed avrete un idea di come potrebbe essere il gioco in questione. La villa immersa nel verde della Racoon Forest è stata sostituita da un antico castello giapponese imbottito di trappole, enigmi e, ovviamente, mostri di ogni tipo. Il ruolo del protagonista è stato affidato a Akechi Samanosuke, un classico *ronin* che vive alla giornata, esperto nell'uso di armi folcloristiche e tecniche di combattimento misteriose. La caratterizzazione di Akeichi è modellata attorno al popolare attore asiatico Takeshi Kaneshiro che ha prestato volto, movimenti e voce al protagonista del gioco. Non potendo inserire scienziati pazzi e corporazioni onnipotenti, vista l'epoca in cui è ambientato il gioco, la parte del nemico di turno è stata assegnata addirittura a Nobunaga Oda, personaggio storico che ha tentato di unificare il Giappone durante il XVI° secolo. Interessato, per un motivo non ancora chiaro, alla cognata del protagonista, il cattivone decide di rapirla e rinchiuderla in uno dei propri castelli. Il compito dell'eroico Akechi è ovviamente quello di entrare nella fortezza di Nobunaga e recuperare la propria parente sequestrata. Per riuscire nella missione, Akechi deve farsi largo fra orde di samurai, ninja e demoni. Nobunaga non è l'unico protagonista di **Onimusha** realmente esistito: anche Akechi e molti altri personaggi hanno avuto controparti reali in passato. L'impianto di gioco di **Onimusha** consiste in una diretta evoluzione di quello ideato per **Resident Evil 2**. Il sistema di controllo è rimasto praticamente lo stesso: la croce direzionale è usata per ruotare il personaggio e farlo muovere. La modalità di corsa viene nuovamente eseguita mediante la pressione del tasto ⊗. Non è ancora sicuro se l'impiego dello *stick* analogico consentirà di variare la velocità del passo a seconda dell'inclinazione data al joystick. Per ciò che concerne il sistema di battaglia, è ancora necessario portare il personaggio in posizione di combattimento prima di poter sferrare un attacco. Una volta pronto, con il tasto ◉ si impiegano le armi, mentre con il ▲ si utilizzano gli attacchi speciali. Condividendo lo stesso motore grafico di **Resident Evil 2**, **Onimusha** presenta le stesse soluzioni cosmetiche del precedente titolo di Flagship. I fondali sono costituiti da immagini bidimensionali realizzate al computer mentre personaggi ed oggetti con cui è possibile interagire sono poligonali. E' stata confermata la presenza di dialoghi parlati che, a differenza di **Resident Evil**, saranno in giapponese. A causa dell'iniziale stadio di sviluppo in cui si trova il gioco (del resto non è stato neppure mostrato all'*E3*), Capcom si è riservata di fornire ulteriori dettagli circa la nuova creazione della casa di sviluppo di Yoshiki Okamoto. **Onimusha** sarà distribuito in Giappone entro quest'inverno. Per il mercato occidentale dovremo invece attendere fino alla prima metà del prossimo anno: non mancheremo di fornirvi nuovi dettagli sul gioco non appena verranno diffusi.

DINO CRISIS

E per il terzo mese di fila... ancora **Dino Crisis**, probabilmente il titolo più meritevole dell'appellativo *Game of the Show* al recente *E3* di Los Angeles. Si è forse capito che è il gioco più atteso da **SPC**?

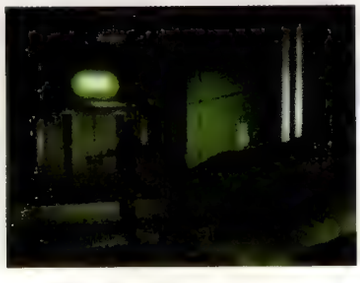
CON QUESTA SALGONO A TRE LE *preview* dedicate all'ultimo lavoro di Shinji Mikami pubblicate su **SPC** negli ultimi tre numeri. Perché? Semplicemente perché **Dino Crisis** è uno dei titoli PlayStation più promettenti e dopo averci giocato per mezz'ora ininterrotta all'*E3* non potevamo non aggiornarvi su alcune interessanti caratteristiche venute alla luce durante la sessione di prova.

Una lunga sequenza introduttiva in CG apre **Dino Crisis** con la consueta efficacia. Paracadutati di notte sull'isola di Ibis, al fine di catturare il Prof. Kirk e recuperare i dati relativi all'esperimento segreto da lui condotto in loco, Gale, Rick e la protagonista Regina si dividono per motivi resi oscuri dalla lingua (esatto, era jappo la versione di **Dino Crisis** mostrata all'*E3*. Quella americana è prevista per il mese di agosto) dirigendosi ognuno verso la rispettiva dose di terrore. La sequenza si conclude con un'agghiacciante scena di evidente ispirazione: protagonisti un T-Rex decisamente aggressivo ed un membro del team in preda al panico. Inutile indugiare sui macabri particolari. Con un bellissimo gioco di regia si passa dalla CG precalcolata al *real time* poligonale del gioco vero e proprio senza soluzione di continuità. L'ambientazione 3D viaggia fluidamente inquadrata da telecamere fisse o scarrellanti a seconda della zona attraversata. Il dettaglio grafico denuncia un'attenzione maniacale verso i più piccoli particolari, come il leggero movimento delle nuvole in lontananza, le falene ronzanti sotto la luce di lampioni o il tavolino frantumato dal peso di un raptor. Il sonoro, veicolo di tensione per eccellenza, dona vitalità e credibilità alle ambientazioni mentre i dialoghi appaiono più naturali che in passato. Permangono i caricamenti eseguiti durante i passaggi da una stanza all'altra (sebbene stavolta si veda anche il protagonista mentre varca la soglia) così come il sistema di controllo *character relative*, retaggio di **Resident Evil**. Premendo il tasto dorsale **R2** è possibile ruotare Regina di 180°, implementazione utile vista la velocità dei raptor e la loro abitudine ad andare in giro in coppia. Una rapida occhiata all'inventario mostra un'altra implementazione gradita: è illimitato. A differenza di **Resident Evil** (e anche di **Resident Evil 3: Nemesis**), **Dino Crisis** permette di accumulare un'infinità di oggetti senza rischiare il "pieno". L'area di gioco appare immensa con locazioni al chiuso o all'aperto. Dopo aver risolto determinati enigmi, apposite scene di intermezzo mostrano le nuove locazioni accessibili così come il prossimo obiettivo da raggiungere. L'impianto enigmistico, pur non rinunciando all'attivazione di interruttori in una determinata sequenza o ad altri stereotipi del genere, offre interessanti *puzzle* crittografici laddove il giocatore è chiamato a decifrare le *password* necessarie per aprire determinate porte. Sebbene la scelta di offrire un solo personaggio (Regina) contro i due offerti in **Resident Evil** suggerisca lecite interrogativi in merito alla rigiocabilità, è bene sapere che la storia narrata in **Dino Crisis** presenta diversi bivi in cui il giocatore è chiamato a compiere delle scelte (seguire il compagno o proseguire da soli?) che lo indirizzeranno lungo percorsi alternativi comunque riconducenti alla *storyline* principale. Questo è quanto per il momento. Appuntamento a settembre per la recensione completa del nuovo capolavoro (non temiamo smentite) di Shinji Mikami.



REGINA È L'UNICA PROTAGONISTA DI DINO CRISIS. NIENTE MASCHIETTI QUESTA VOLTA.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Luglio
Genere:	Action/Adventure

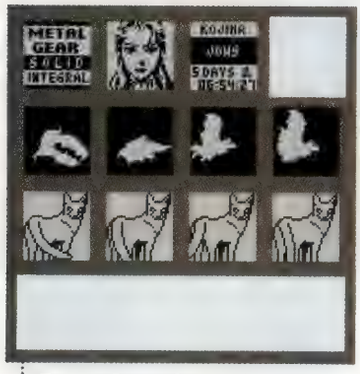


PREVIEW

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

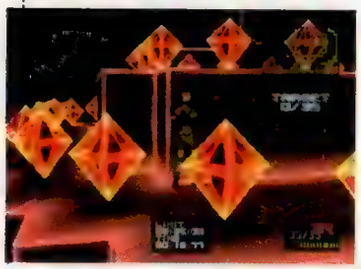
Com'è avvenuto con **Final Fantasy VII** e **Resident Evil**, anche **Metal Gear Solid** si appresta ad uscire in Giappone in un'edizione comprensiva di tutti gli elementi non inclusi nella prima edizione del gioco. Acquisto imperdibile o mera operazione commerciale?

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	24 Giugno
Genere:	Azione



TRAMITE POCKETSTATION È POSSIBILE ACCEDERE AD ALCUNI LIVELLI SEGRETI DEL *VR MODE*.

IL TERZO CD DI METAL GEAR SOLID INTEGRAL È INTERAMENTE DEDICATO AL *VR MODE*.



DOPO AVER VENDUTO PIÙ DI TRE milioni e mezzo di copie con le versioni giapponesi e occidentali di **Metal Gear Solid**, Konami ha ritenuto che i tempi fossero maturi per commercializzare un'edizione riveduta e corretta del gioco. **Metal Gear Solid Integral** include infatti tutti gli elementi che gli sviluppatori non sono riusciti a inserire nella versione nipponica, oltre ad alcune innovazioni richieste dai giocatori del Sol Levante. L'aggiunta più sostanziale è la presenza di un terzo CD-Rom, interamente dedicato al *VR Training Mode*. La nuova modalità di addestramento è ora costituita da ben 300 livelli. Questi sono stati raggruppati in quattro differenti modalità: *Sneaking Mode, Weapon Mode, Advanced Mode* e *Special Mode*. La costruzione dei livelli è stata curata da Kojima in persona, che non mancherà di stupirvi con bizzarrie tipiche dello *humour* nipponico. Una seconda importante modifica riguarda l'aggiunta di una modalità di gioco in prima persona, che si rende disponibile dopo aver concluso almeno una volta quella principale. In pratica si gioca interamente utilizzando il *Main View* del primo **Metal Gear Solid**, provando così sensazioni di gioco interamente differenti. Tra le migliorie apportate vi sono ovviamente quelle introdotte nella versione occidentale del gioco. Sono ora disponibili cinque livelli di difficoltà differenti: *Very Easy, Easy, Normal, Hard* ed *Extreme*. Nel menù di opzioni è data la possibilità di scegliere tra la lingua giapponese ed inglese: non è però ancora chiaro se questa scelta influisca solo sui sottotitoli o sull'intero doppiaggio. Modifiche minori riguardano alcuni segreti del gioco fino al momento esclusivi delle versioni occidentali. Altre aggiunte possono essere classificate come *fan service* introdotte su precisa richiesta degli appassionati giapponesi del gioco: è stata infatti inserita una modalità che permette al giocatore di scattare fotografie a modelli poligonali estremamente dettagliati di Naomi e Mei Lin. Utilizzando la croce direzionale, è possibile riprendere il soggetto da ogni angolazione, mentre la capacità d'ingrandimento della camera è dettata dal livello con cui avete terminato il gioco principale. Oltre al *Camera Mode*, sono stati aggiunti numerosi eventi segreti assenti persino nella versione occidentale del gioco, come dei costumi alternativi per Snake e Meryl. Inevitabile infine la compatibilità con PocketStation, una delle periferiche Sony di maggiore successo in Giappone (perennemente esaurita in tutti i negozi): grazie ad essa è possibile accedere ad un sottogioco il cui completamento è necessario per accedere a dei livelli segreti del *VR Mode*. Il PDA Sony viene inoltre utilizzato per collezionare gli stemmi che vengono assegnati al giocatore al termine di ogni capitolo del gioco in base alla sua abilità. Vi sono 48 immagini differenti che possono essere scambiate con gli amici tramite la porta a infrarossi della periferica. Per quanto siano palesi le intenzioni di Konami di sfruttare il più possibile la popolarità del gioco, non si può dire che le migliorie apportate a **MGSI** manchino di attrattiva, soprattutto per i fan del gioco. Avremmo sicuramente preferito "sfruttarle" già nella versione originale, ma il notevole ritardo accumulato durante la produzione non ne ha consentito l'introduzione: quanti di voi avrebbero accettato un ulteriore posticipo della data del gioco per qualche modalità aggiuntiva? **Metal Gear Solid Integral** sarà commercializzato in Giappone il 24 giugno ad un prezzo ridotto rispetto alla versione originale. Konami non si è ancora pronunciata riguardo una possibile occidentalizzazione del gioco, che sarebbe peraltro facilitata dalla presenza della lingua giapponese e di quella inglese. Non mancheremo di informarvi appena verranno forniti ulteriori dettagli a riguardo.

IL *CAMERA MODE* È ACCESSIBILE SOLO SE TROVATE LA VIDEOCAMERA DIGITALE ALL'INTERNO DEL GIOCO.

NON FATEVI INGANNARE DALLA VISUALE, METAL GEAR NON È DOOM. UNA MOSSA SBAGLIATA E VI RITROVATE IMBOTTITI DI PIOMBO!

GRANDE SCI A GRANDI ALTEZZE

GBM ITALIA

- Neve stupenda tutto l'anno
- Impianti aperti dal 19 giugno al 19 settembre
- Sci e sole a 3500 metri sul ghiacciaio di Plateau Rosà
- Nuova area snow park ai piedi del Piccolo Cervino con impianto riservato compreso nel costo dello ski-pass. Half pipe, boarder cross e salti: benvenuti riders
- Gli impianti più moderni e più veloci
- Ski-pass gratuito da 0 a 6 anni
- Settimane sci + golf
- Un doposci ricco di emozioni e divertimento: alpinismo ed escursionismo, mountainbike e parapendio, equitazione, nuoto, tennis, skiroll...

Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE
IERI, OGGI, DOMANI.

Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199
www.cervinia.it

PREVIEW

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE 2

La Scuola della Giustizia riapre i battenti.
Unici requisiti richiesti: un forte spirito combattivo ed una elevata conoscenza del giapponese...

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Giugno
Genere:	Picchiaduro

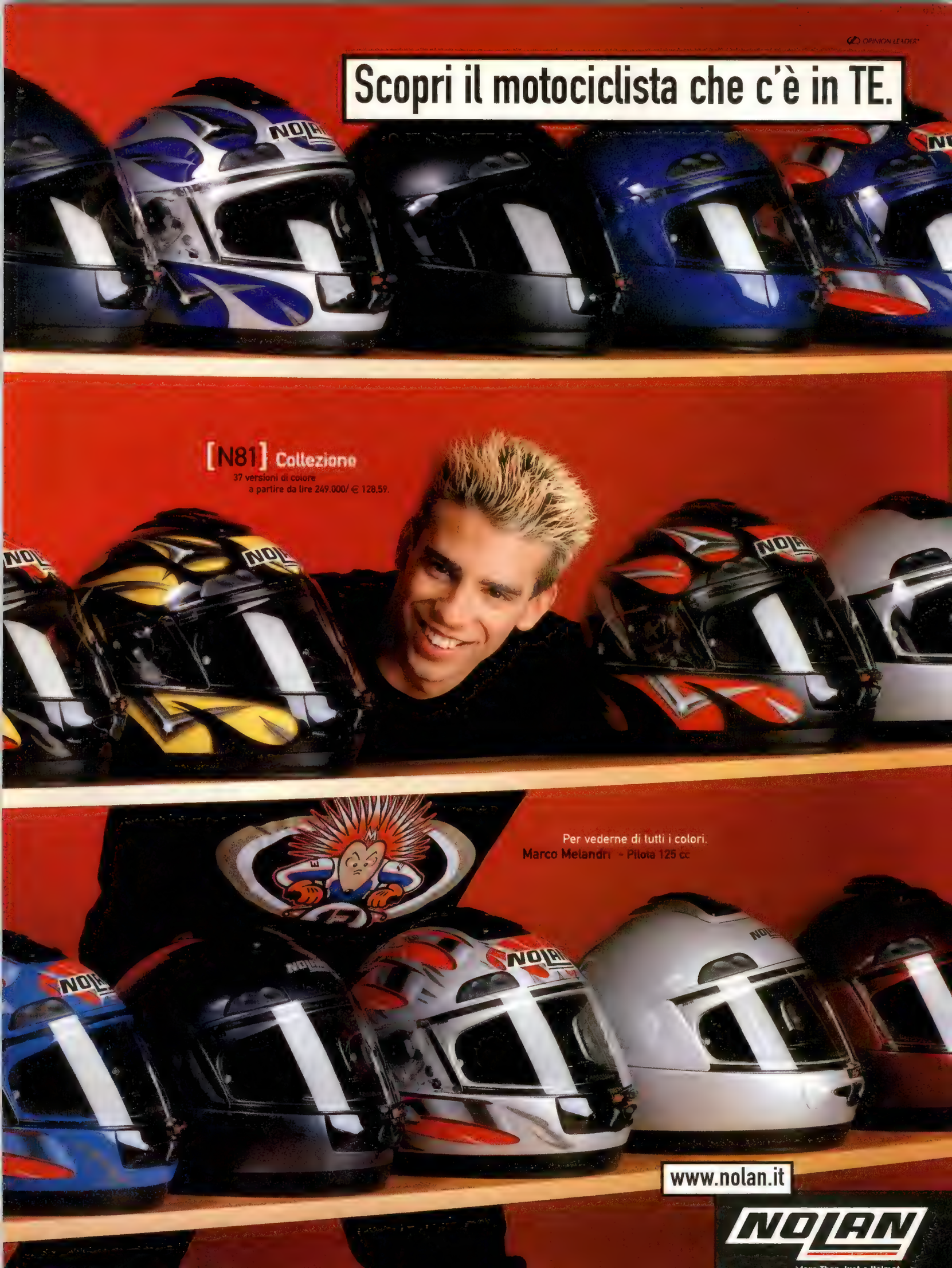
LA MODALITÀ DI SIMULAZIONE PRESENTA ORA UN MAGGIOR NUMERO DI EVENTI ED AMBIENTAZIONI.

I COLPI SPECIALI CHE IMPIEGHERÀ IL VOSTRO PERSONAGGIO DIPENDONO DALLE SCELTE PRESE NELL'EVOLUTION MODE.

USCITO LO SCORSO ANNO IN VERSIONE *coin-op* e PlayStation, **Rival Schools United by Fate** (**Shiritsu Justice Gakuhen** in Giappone) ha costituito uno dei numerosi tentativi di Capcom di rinnovare la propria *line-up* di picchiaduro, sempre più ampia. Sebbene la versione a gettoni del gioco non abbia riscosso un grande successo, soprattutto in Occidente, la conversione per il mercato casalingo è stata accolta con entusiasmo sia per la fedeltà al titolo originale che per le numerose aggiunte apportate: oltre a tre sequenze animate, al doppiaggio di tutti i dialoghi e a numerose illustrazioni, è stata inserita una modalità inedita chiamata *Nekketsu Seishun Nikki*. Contenuto in un apposito *Evolution Disk*, questo sottogioco consisteva in una simulazione di studente giapponese, principalmente incentrata sulle attività sportive e sulle relazioni interpersonali tra ragazzi. Inutile dire che nel Paese delle *love simulation* e dei *gal games* una simile modalità di gioco non poteva che incontrare una notevole popolarità. Visto il successo unicamente casalingo di **Rival Schools**, Capcom ha quindi deciso di realizzare un *sequel* del gioco direttamente su PlayStation, enfatizzando notevolmente l'aspetto simulativo rispetto a quello *arcade*. E' nato così **Rival Schools United by Fate 2**, conosciuto in patria con il titolo **Shiritsu Justice Gakuhen: Nekketsu Seishun Nikki 2**. I miglioramenti apportati riguardano principalmente la simulazione di studente, che comprende ora molti più sottogiochi ed un maggior numero di protagonisti. Questi ultimi comprendono 10 nuovi membri dell'istituto, due dei quali utilizzabili anche nel picchiaduro. La modalità di creazione del personaggio permette di scegliere tra svariate caratteristiche come la forma del volto, la fisionomia, il sesso, la scuola di provenienza e le tecniche di combattimento impiegate. La personalizzazione dei protagonisti del gioco non si limita a quelli da voi controllati. Tramite l'*Artificial Life System* potete infatti alterare le strategie di gioco impiegate dalla CPU. I combattenti da voi creati possono inoltre essere ceduti ai vostri amici che potranno impiegarli come avversari nel gioco. La modalità *Nekketsu Seishun Nikki* è ora più lunga e completa di quella precedente: sono state incrementate le locazioni visitabili e gli eventi speciali. Non mancano i sottogiochi che includono una maratona ed un *rhythm game*: alcuni di essi possono essere addirittura giocati in quattro tramite *multi-tap*. A seconda del club selezionato, delle persone che frequentate e dei vostri risultati nei vari sottogiochi, il personaggio si evolve in maniera differente, imparando tecniche di combattimento e colpi speciali. Con un po' di abilità potete anche riuscire a legarvi sentimentalmente ad uno dei protagonisti (del sesso opposto al vostro, ovviamente). Il personaggio che vi è più amico o che s'innamora di voi diverrà il vostro assistente ufficiale durante il gioco. Una volta terminata la simulazione, la vostra creazione si renderà disponibile tra la rosa dei personaggi impiegabili nel picchiaduro: quest'ultimo comprende un inedito *Wake Up System*, che permette di spostarsi per l'area di gioco mentre ci si riprende da una caduta, oltre all'aggiunta di nuovi colpi speciali. **RSUBF2** gode inoltre della compatibilità con Dual Shock e PocketStation: quest'ultima è impiegata per evolvere i propri personaggi mediante semplici sottogiochi. Dal punto di vista grafico non sembrano essere state apportate modifiche sostanziali. La definizione dei personaggi rimane ancora piuttosto bassa e sono stati riciclati alcuni dei disegni che li raffigurano durante il gioco. Tra le due modalità principali, la simulazione è quella che ha goduto dei maggiori rinnovamenti grafici, sia per i fondali che per le illustrazioni. Informazioni riguardanti la colonna sonora e l'eventuale presenza di FMV non sono ancora disponibili. L'unica versione di **RSUBF2** per il momento annunciata è quella giapponese, prevista per il mese di giugno; nessun dettaglio è stato fornito circa l'adattamento per il mercato occidentale. E' comunque prevedibile l'eliminazione della modalità *Nekketsu Seishun Nikki*, come già avvenuto con il precedente episodio della serie.

LA RAPPRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI NEL PICCHIADURO NON HA SUBITO VARIAZIONI.

UNO DEI SOTTOGIOCHI DELLA MODALITÀ *NIKKETSU SEISHUN NIKKI*.

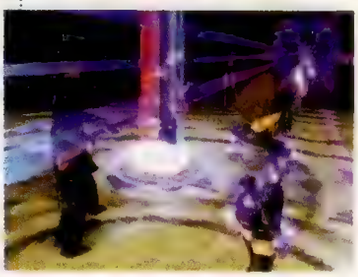

OPINION LEADER
Scopri il motociclista che c'è in TE.
[N81] Collezione
37 versioni di colore
a partire da lire 249.000/ € 128,59.
Per vederne di tutti i colori.
Marco Melandri - Pilota 125 cc
www.nolan.it
NOLAN

KOUDELKA

Dopo il primo, deludente, **Samurai Spirits RPG**, Shin Nippon Koogyoo prova nuovamente a realizzare un gioco di ruolo. E stavolta, fortunatamente, lo fa con il supporto di ex-membri di SquareSoft...

Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Sakunos
Data d'uscita prevista:	n.d.
Genere:	RPG

I COMBATTIMENTI AVVENGONO TRAMITE UN SISTEMA DI BATTAGLIA A TURNI.



LE LABBRA DEI PERSONAGGI DI KOUDELKA SONO SINCRONIZZATE CON I DIALOGHI.

CON NEO GEO ORMAI DESTINATO AD un inevitabile tramonto, SNK si sta lentamente trasformando in *software house* dedita allo sviluppo di giochi per più piattaforme differenti. Titoli come **Samurai Spirits RPG, Athena Awakening from the Ordinary Life** sono da considerarsi come primi esperimenti di una nuova politica commerciale volta alla realizzazione di titoli originali dai generi più svariati. Tra le produzione alternative di SNK, **Koudelka** è sicuramente la più ambiziosa, in quanto non si appoggia alla popolarità di personaggi già conosciuti dai fan della casa nipponica. Apparentemente simile a titoli come **Silent Hill** e **Resident Evil, Koudelka** non è propriamente un'avventura poligonale, bensì un gioco di ruolo vero e proprio. I combattimenti avvengono infatti a turni, tramite un classico sistema di battaglia in stile RPG giappo: una scelta tutt'altro che sorprendente se si pensa che il gruppo di sviluppatori responsabili del gioco ha alle spalle titoli come i primi due **Seiken Densetsu** ed il più recente **Soukaigi**. Sakunos è infatti stata fondata lo scorso marzo da sette ex-membri di Squaresoft: uno staff quindi particolarmente adatto alla realizzazione di un RPG. Com'è avvenuto con **Silent Hill**, gli autori hanno deciso di rendere **Koudelka** un horror più psicologico che esplicitamente splatter. La storia è ambientata nel Galles di fine '800, in un castello risalente al sedicesimo secolo chiamato Meneton. La protagonista è una giovane zingara di nome Iasaint Koudelka, il cui scopo nel gioco è quello di sconfiggere le forze demoniache insediatesi all'interno del maniero. Durante l'avventura altri personaggi si offriranno di aiutare la ragazza e potranno essere uniti al gruppo di gioco. A seconda dei membri scelti, la storia si evolve in maniera differente, conducendo il giocatore a svariati finali alternativi. Sakunos ha confezionato per **Koudelka** una grafica di tutto rispetto, caratterizzata da un elevatissimo livello di dettaglio: basti pensare che il movimento delle labbra dei personaggi è sincronizzato con i dialoghi. Non mancano inoltre numerose sequenze in computer grafica distribuite all'interno del gioco. Per quanto ancora agli stadi iniziali di sviluppo, **Koudelka** si prospetta come un titolo particolarmente curato e completo che sicuramente porterà beneficio all'immagine di SNK. Sakunos si è al momento riservata di fornire ulteriori dettagli sul gioco, data d'uscita compresa. *More news at 11...*

FATAL FURY: WILD AMBITION

Nonostante la vicinanza di SNK a Sega, PlayStation è la prima console a godere della conversione di un gioco per Hyper Neo Geo 64. Sarà in grado l'*hardware* Sony di gestire la complessa grafica del 64-bit della casa di Osaka senza tagli e riduzioni?

USCITO NELLE SALE GIOCHI SOLO pochi mesi or sono, **Fatal Fury: Wild Ambition** è l'ottavo capitolo della celebre saga di picchiaduro ad incontri. Come già avvenuto per **Samurai Spirits**, il passaggio della serie all'Hyper Neo Geo 64 ha comportato l'abbandono della grafica bidimensionale in favore dei più attuali, ma secondo i più puristi meno attraenti, poligoni. Essendo SNK ancora inesperta nell'utilizzo della grafica tridimensionale, il livello di dettaglio del gioco è ancora piuttosto povero se paragonato ai titoli di Namco e Sega. Tutto sommato il risultato è comunque piacevole, soprattutto se non subirà riduzioni durante il processo di conversione. Approfittando della rivoluzione cosmetica attuata nella serie, SNK ha deciso di apportare profondi cambiamenti all'impianto di gioco. Il *Pow Meter* è stato sostituito con l'*Heat Meter*, una modifica che, come potete immaginare, non si limita al semplice cambio di nome. A differenza degli episodi precedenti, la nuova barra delle *super* decrementa ad ogni colpo subito in modo da scoraggiare le strategie di gioco troppo incentrate sulla difesa; l'unico modo per aumentarla consiste nell'attaccare l'avversario con colpi e prese. Quando l'*Heat Meter* raggiunge il minimo, un ulteriore attacco mandato a segno dal nemico causa il totale stordimento del giocatore che rimane completamente vulnerabile (*Overheat*). Con la modifica del *Pow Meter*, anche le *S. Powers* e *P. Powers Moves* hanno subito delle variazioni. Le prime si chiamano ora *Super Power Attack* e possono essere eseguite solo quando l'indicatore dell'energia vitale del personaggio è al minimo. Al contrario delle *S. Powers Move*, le *Super Power Attack* non influiscono sull'*Heat Meter*. Le *P. Powers Move* sono state invece sostituite dalle *Overdrive Power Move*. Queste mosse possono essere eseguite solo quando l'*Heat Meter* è al massimo. Dato che il loro impiego riduce la suddetta barra al minimo, il loro utilizzo comporta seri rischi di entrare in *Overheat:* è quindi necessario impiegarle con molta più attenzione delle precedenti *P. Powers Move*. Come in **The King of Fighter '98** e **Street Fighter Zero 3** è stata aggiunta la possibilità di oltrepassare l'avversario se questo continua a rimanere in difensiva: dopo numerose parate consecutive, la sua difesa viene distrutta rendendolo vulnerabile agli attacchi successivi (*Guard Destroyed*). SNK ha inoltre effettuato tutte le aggiunte necessarie ad aggiornare la meccanica di gioco di **Wild Ambition** agli standard attuali. Mediante il *Guard Impact* potete bloccare un attacco avversario e allontanarlo da voi (come nella serie **Versus** di Capcom). L'*Heat Blow* è una tecnica simile al *Guard Break* di **Street Fighter EX**. Quando la *Heat Gauge* è al massimo potete eseguire un colpo speciale imparabile che lascia il vostro avversario inerme: l'unico difetto di questo colpo è la sua lentezza che lo rende decisamente prevedibile. Tra gli altri elementi di gioco abbiamo *Counter, Counter-Attack, Throw Escape*, schivata laterale, rotolamento laterale e la possibilità di infierire sull'avversario quando è al suolo. Secondo SNK, la conversione di **Wild Ambition** per PlayStation è piuttosto fedele all'originale. Effetti speciali, dettaglio dei personaggi ed animazioni non hanno praticamente subito variazioni. Sono stati resi disponibili sin dall'inizio Geese Howard e Li Xiangfei, prima segreti, portando così a dodici la rosa dei combattenti. Le uniche modalità di gioco annunciate per il momento sono *Arcade, Versus, Training* e *Scenario*. Nessuna informazione è stata ancora diffusa circa l'eventuale compatibilità con PocketStation. SNK ha inoltre realizzato alcune sequenze in computer grafica destinate alla presentazione e alle scene finali del gioco. Per quanto l'impiego della grafica poligonale possa non piacere ai fan sfegatati dei picchiaduro 2D, la complessa meccanica di gioco di **Fatal Fury: Wild Ambition** non mancherà di soddisfarli. A parte il lato cosmetico infatti, il gioco rimane sostanzialmente lo stesso, in quanto la serie ha avuto sin dai suoi esordi un'arena di gioco tridimensionale. Non ci resta che attendere la fine del mese di luglio sperando che le promesse di assoluta fedeltà al *coin-op* da parte di SNK siano mantenute.

Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	24 Giugno
Genere:	Picchiaduro

GEESE HOWARD E LI XIANGFEI SONO DISPONIBILI SIN DALL'INIZIO DEL GIOCO.

LE TECNICHE IMPIEGATE DAI PERSONAGGI SONO IN GRAN PARTE SIMILI A QUELLE PRESENTI IN REAL BOUT 2.

LA VERSIONE PLAYSTATION DI WILD AMBITION CONSERVA TUTTI GLI EFFETTI DEL *COIN-OP* COME TRASPARENZE, GIOCHI DI LUCE E NEVE.

GUNGAGE

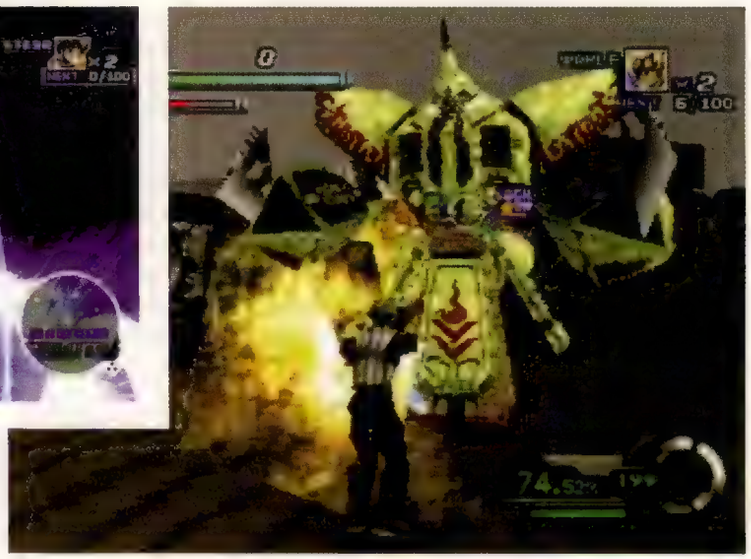
Tra un *rhythm game* ed un'avventura poligonale, Konami ogni tanto si ricorda il proprio storico passato di casa produttrice di sparatutto. Peccato che **Gungage** dalle storiche glorie Konami sembri aver preso ben poco...

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	KCE Tokyo
Data d'uscita prevista:	3 Giugno
Genere:	Sparatutto

DEI QUATTRO PERSONAGGI DISPONIBILI, SOLO UNO È UTILIZZABILE SIN DALL'INIZIO.

I MISSILI VENGONO LANCIATI TRAMITE UN SISTEMA DI AGGANCIAMENTO MULTIPLO DEI BERSAGLI SIMILE A QUELLO DI RAY FORCE.

GUNGAGE CONSISTE IN UNO sparatutto poligonale sviluppato appositamente per PlayStation dalla divisone situata a Tokyo di Konami Computer Entertainment. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di blastare ogni cosa si muova sullo schermo, muovendosi in un'area di gioco interamente tridimensionale mediante lo *stick* analogico. Il giocatore può utilizzare quattro personaggi differenti sebbene all'inizio solo il giovane Wakle Skade sia disponibile. Kard Baltish, Steyr Arquibas e Dee Van Fen saranno accessibili esclusivamente soddisfando determinate condizioni. I nemici sono esseri provenienti da un'altra dimensione: per ognuno di essi gli sviluppatori hanno ideato una storia differente. Anche l'armamento e le strategie di combattimento impiegate variano a seconda dell'avversario. Come in ogni sparatutto che si rispetti, ogni livello si conclude con lo scontro con il classico boss finale. In questo caso il combattimento avviene in un'arena circondata da mura contenente ostacoli dietro cui è possibile ripararsi. Stando agli sviluppatori, **Gungage** comprende nove livelli di gioco. Al momento solo due sono stati mostrati: uno ambientato in un sotterraneo e uno situato tra antiche rovine. I dettagli forniti da Konami circa la meccanica di gioco di **Gungage** sono ancora piuttosto poveri. L'arsenale a disposizione del giocatore si divide in laser, missili, bombe e campi di forza. I laser costituiscono l'arma principale del gioco, mentre i missili sono utilizzati per ingaggiare obiettivi a grande distanza. Per facilitare l'impiego di questi ultimi, Konami ha deciso d'impiegare un sistema di designazione dei bersagli simile a quello utilizzato in **Ray Storm** o **Panzer Dragoon**. Potete infatti agganciare più bersagli differenti per poi colpirli contemporaneamente con un'unica salva di missili. Per aiutarvi nell'identificazione della posizione dei nemici posti a grande distanza, un radar viene visualizzato quando si seleziona questo tipo di armi. Al contrario degli sparatutto comuni, le bombe non vengono impiegate per spazzare via in breve tempo tutti i nemici presenti nell'area, bensì per bloccarne temporaneamente il movimento. I campi di forza hanno unicamente scopo difensivo e vengono utilizzati per proteggersi dagli attacchi avversari. Dal punto di vista grafico, **Gungage** non sembra offrire un livello di dettaglio particolarmente elevato ed il motore 3D presenta ancora notevoli margini di miglioramento. Non ci resta che sperare in una qualità maggiore del prodotto finale.
L'ultima data d'uscita diffusa da Konami è stata fissata per il 3 giugno in Giappone. Konami of America sembra al momento ignorare l'adattamento occidentale del gioco. Auguriamoci che ciò non sia di cattivo auspicio...



GLI ATTACCHI A LUNGO RAGGIO SONO FACILITATI DALLA PRESENZA DI UN RADAR.

OGNI NEMICO POSSIEDE ARMI E TECNICHE D'ATTACCO DIFFERENTI.

P_____n

Qual è l'unica rivista PlayStation che vi propone le guide rapide a Metal Gear Solid e Ridge Racer Type 4, le soluzioni complete di Akuji the Heartless, Apocalypse, Granstream Saga e Populous: the Beginning, le guide totali a Street Fighter Zero 3, Rival Schools, C3 Racing, Constructor, Devil Dice, NFL Xtreme, Premier Manager '99 e WCW/NWO Thunder, una marea di trucchi e codici per Action Replay e, ciliegina sulla torta, la seconda ed ultima parte della soluzione passo per passo di Tomb Raider III con tutti i segreti e i trucchi del classico Eidos?

La risposta (a tutti i vostri problemi videoludici) si chiama PowerStation. In edicola a sole 9.900 lire.

One on One

a cura di Simone Crosignani
e-mail: scrosignani@futura-ge.com

MARTIN EDMONDSON (REFLECTIONS)

DRIVER È SENZ'ALCUN DUBBIO IL gioco PlayStation del 1999. Certo, ci sono prodotti migliori, titoli più giocabili e tecnicamente più validi, ma l'attenzione che ha saputo attirare su di sé il *team* Reflections, uno dei nomi storici e in passato fin troppo sottovalutati nell'industria videoludica, con il proprio gioco di guida/azione ha semplicemente dell'incredibile. Ma quanto di questo clamore è *hype* bella e buona, e quanto meriti reali del gioco di GT Interactive? Per scoprirlo, dopo aver provato il gioco (*review* a pag.84), siamo andati a fare quattro chiacchere con Martin Edmondson, direttore creativo e fondatore della *software house* Reflections...

SUPER PLAYSTATION CONSOLE: Molti possessori di PlayStation sono dei neofiti del mondo dei videogames. Faresti un breve riassunto della storia di Reflections e del tuo passato all'interno della compagnia?

MARTIN EDMONDSON: Beh, la storia di Reflections coincide perfettamente con la mia, visto che sono uno dei fondatori della compagnia. Tutto ebbe inizio nel lontano 1984, quando un mio amico ed io iniziammo a scrivere giochi per il BBC Micro. La macchina era diffusa quasi esclusivamente all'interno del Regno Unito, ma visto che gli sviluppatori erano relativamente pochi, c'erano buone possibilità di guadagno. Dopo un paio di titoli però il mio amico ha deciso di intraprendere la carriera universitaria, mentre io ho continuato a programmare, anzi per meglio dire, ad occuparmi di grafica e *game design* dei titoli Psygnosis. Così negli anni successivi ho lavorato a **Shadow of the Beast 1**, **2** e **3** per Amiga e, più recentemente, a **Destruction Derby 1** e **2** per PlayStation. Per quanto riguarda **Driver**, invece, mi sono occupato principalmente del *concept* del gioco, lasciando ad altri il compito di occuparsi di grafica e programmazione, grazie al cielo...

"Ogni metropoli è composta da circa 150.000 palazzi e oggetti, e la maggior parte di essi è nell'esatta posizione che occupa nella realtà"

Martin Edmonson, riguardo al livello di realismo di **Driver**

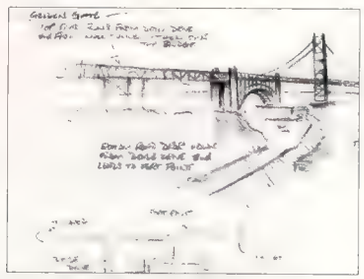
SPC: Parliamo del concept di Driver, allora. E' assai evidente come abbiate preso ispirazione da un gran numero di pellicole cinematografiche degli utlimi anni '70...

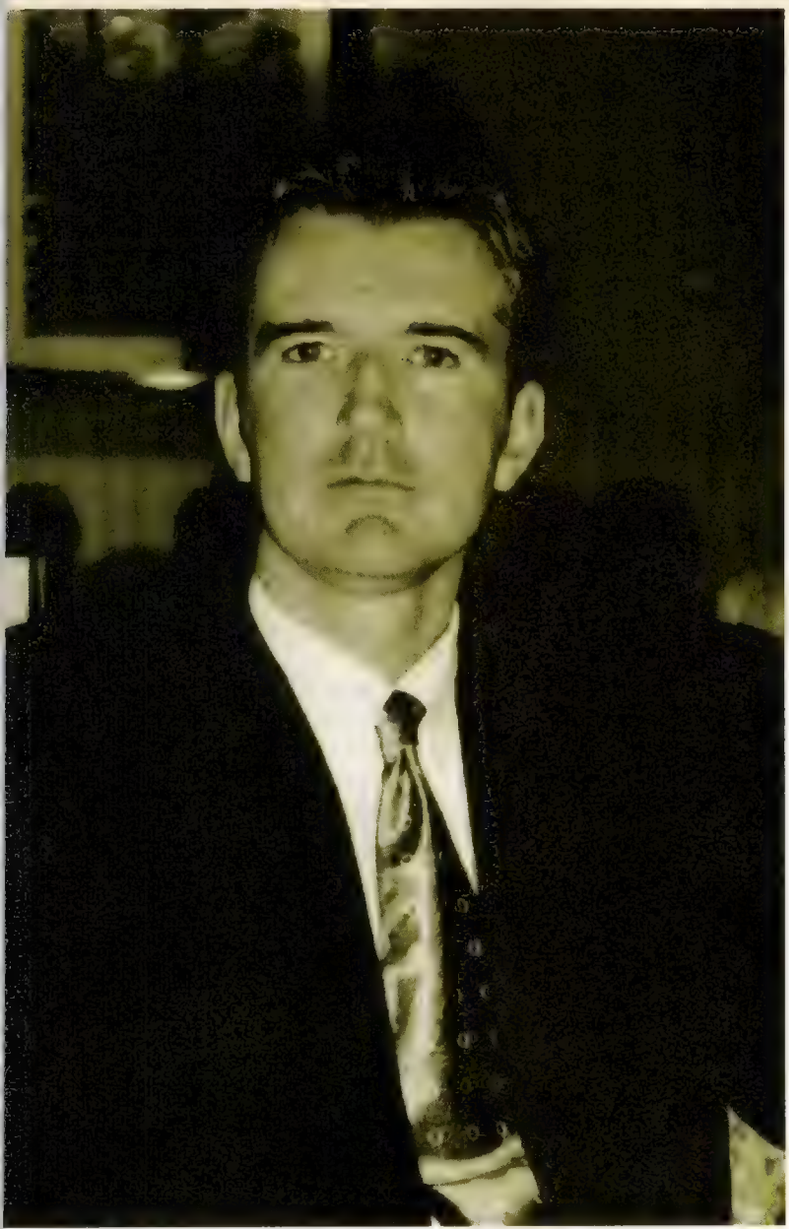
ME: Certo. Il nostro scopo in effetti è stato quello di ricreare con **Driver** le stesse sensazioni che si possono provare vedendo le scene d'inseguimento in classici del cinema come *The Blues Brothers* o in alcune serie mitiche come *Starsky & Hutch* o *Dukes of Hazard*. A dire il vero, già dopo aver finito il primo **Destruction Derby** avevo intenzione di lavorare su un videogioco basato sugli inseguimenti di stampo cinematografico fra automobili: l'idea m'è venuta giocando a **DD** e scontrandomi ad un incrocio con una serie di auto avversarie.

SPC: Magari sfruttando lo stesso engine di Destruction Derby 2...

ME: Assolutamente no. Quando abbiamo realizzato l'*engine* di **Destruction Derby 2** siamo partiti da zero, ignorando quello del primo **DD**, e lo stesso è accaduto per **Driver** (in effetti dobbiamo perdere quest'abitudine, perché ci porta via mesi e mesi di lavoro...). Oltretutto i giochi sono concettualmente diversi: in DD2 bisogna correre essenzialmente in circolo, mentre in **Driver** si ha libertà pressoché totale di movimento: attraverso i giardini, nei parcheggi, lungo i vicoli... Inoltre la fisica delle macchine è ora molto più realistica, con il movimento delle sospensioni che ricorda quello di un'auto vera e propria. E questo nonostante il *frame rate* sia complessivamente migliorato.

SPC: A proposito di realismo, durante una recente visita ai vostri studi di Newcastle abbiamo visto letteralmente





montagne di fotografie delle quattro metropoli americane incluse nel gioco...
ME: Due dei nostri grafici si sono recati a New York, San Francisco, Miami e Los Angeles, e hanno compiuto un lavoro semplicemente mostruoso per tentare di ricreare in **Driver** delle città il più possibile simili alle loro controparti reali: noleggiata un'auto, hanno utilizzato due telecamere (una puntata in avanti e una dal finestrino laterale) per filmare tutte le vie delle città. Certo, la struttura "perpendicolare" delle metropoli statunitensi ci ha agevolato, ma andare a 30 km/h avanti e indietro per riprendere tutte le vie non è proprio il massimo della vita! Le immagini della telecamera laterale sono servite per realizzare tutte le texture dei palazzi, mentre la camera frontale ci ha aiutato nella disposizione dei palazzi e nella creazione degli ambienti 3D. Alla fine ogni metropoli è composta da circa 150.000 palazzi e oggetti, e la maggior parte di essi è nell'esatta posizione che occupa nella realtà. Un giornalista americano di Miami a cui abbiamo fatto provare il gioco è persino riuscito a spostarsi da *downtown* fino a Ocean Drive senza bisogno di guardare la mappa, ma solo riconoscendo gli edifici.

SPC: Quante persone hanno lavorato complessivamente a Driver? Si tratta dello stesso team che ha realizzato i due Destruction Derby?
ME: E' difficile stabilire con certezza un numero preciso. Diciamo che di media 15 persone hanno lavorato costantemente alle versioni PC e PlayStation di **Driver**. La maggior parte del team che ha realizzato Destruction Derby fa ancora parte di Reflections, ma è attualmente impegnata su diversi progetti all'interno della compagnia. Direi a occhio che cinque autori di **Destruction Derby** stanno lavorando attualmente a **Driver**, ma il numero cambia costantemente.

SPC: E' stata la grafica di Driver a tenervi occupati per la maggior parte del tempo?
ME: Realizzare la grafica è stato sicuramente impegnativo, anche perché il gioco ha numerose *cut scene* che servono a descrivere la storia e a spiegare al giocatore la missione successiva.

SPC: Workstation a manetta, quindi...
ME: Beh, non proprio. Solo l'introduzione e la sequenza finale sono renderizzate con Softimage, Alias e Lightwave. Le *cut scene* di cui sopra sfruttano l'*engine* del gioco, ma vengono viste come un normale FMV, così da consentirci di sincronizzare al meglio musica ed effetti sonori. Anche durante il gioco ci sono delle brevissime sequenze nel mezzo delle missioni (ad esempio quando si recuperano dei banditi da una banca), sempre in *real time*, sfruttando l'*engine* di **Driver** e alcune inquadrature particolari. Un altro aspetto del gioco che ci ha portato via parecchio tempo è senz'alcun dubbio l'Intelligenza Artificiale delle macchine. Essenzialmente ci sono due tipi di IA nel gioco: quella delle macchine della polizia e quella delle auto "civili". Queste ultime seguono le leggi della strada, si fermano col rosso, guidano entro i limiti, parcheggiano... Il bello è che, proprio come nella realtà, ogni tanto fanno qualche incidente fra loro, quando qualcuno fa il furbo e passa col rosso! Le volanti della polizia si comportano in maniera totalmente diversa e danno vita a inseguimenti all'ultimo sangue. Nonostante ciò, è bene sottolineare che la polizia vi segue solo fino a quando può vedervi: in questo modo, se siete abbastanza scaltri e veloci, potete nascondervi in un vicolo e vedere la volante sfrecciare via proprio davanti al vostro naso, esattamente come succede in un sacco di film.

SPC: Sarebbe stato bello poter avere una modalità multiplayer...
ME: Era in testa alla nostra lista di priorità, ma alla fine abbiamo dovuto abbandonare l'idea. Le città di **Driver** sono immense: 30-40 chilometri di vie con, come detto, 150.000 palazzi e oggetti. L'unico modo per implementare una modalità *multiplayer* sarebbe stato quello di tenere tutta la mappa in memoria, ma viste le sue dimensioni (oltre 17 MB) l'impresa s'è rivelata impossibile su un PC. Figuriamoci su PlayStation! Inoltre la CPU avrebbe dovuto tenere sotto controllo più macchine e questo avrebbe richiesto ancora più memoria e un probabile rallentamento del lavoro del processore.

SPC: Magari su PlayStation 2... Ricordiamo d'averti visto particolarmente esaltato alla presentazione del nuovo hardware Sony in quel di Tokyo.
ME: La *next generation* PlayStation sembra alquanto promettente, ma sono sicuro che fra qualche anno tutti gli sviluppatori se ne lamenteranno, proprio come succede adesso con la memoria di PlayStation.

SPC: Finito Driver, vi prenderete probabilmente una bella vacanza. E poi? Progetti futuri per Reflections?
ME: Stiamo lavorando su **Driver** da oltre due anni, ma finalmente siamo giunti al capolinea. Le vacanze non so proprio cosa siano, anche perché abbiamo altri progetti da portare avanti. Il titolo in fase di sviluppo più avanzata è **Steam**, che è una specie di incrocio fra **Tomb Raider, Resident Evil, Alone in the Dark** ed **Unreal**. Insomma, il genere di gioco che non vi aspettereste certo da Reflections! Anche l'ambientazione è alquanto particolare, visto che il gioco si svolge in un mondo dove le tecnologie si sono sviluppate a velocità differenti dalla realtà, un po' come in **City of the Lost Children**. Inoltre stiamo lavorando a un gioco di corse di cui non posso fare il nome, perché siamo ancora in trattative per aggiudicarci i diritti di una licenza importante e, *dulcis in fundo*, abbiamo appena iniziato un nuovo titolo automobilistico, ma non chiedetemi nulla, per favore, perché siamo ancora indietrissimo!

"La *next generation PlayStation* sembra alquanto promettente, ma sono sicuro che fra qualche anno tutti gli sviluppatori se ne lamenteranno, proprio come succede adesso con la memoria di PlayStation"

Martin Edmonson, Reflections

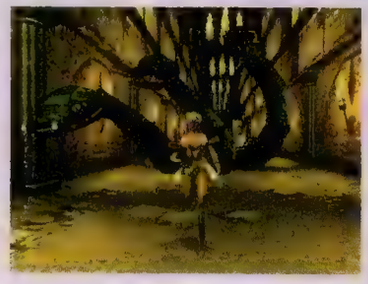
Outer Worlds

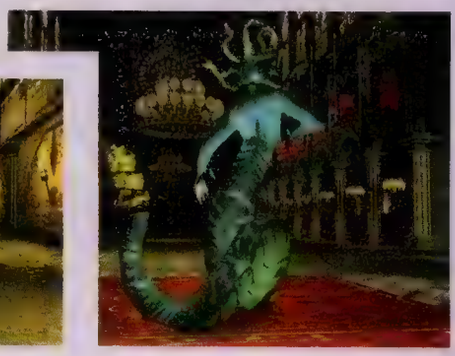
Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede e Marcello Cangialosi

LA RESURREZIONE DI DRACULA

DELUDENDO ALMENO IN PARTE LE aspettative degli utenti più affezionati, inizialmente esaltati dalle voci relative ad un possibile ritorno bidimensionale della gloriosa saga dei Belmont, la divisione statunitense di Konami ha finalmente rilasciato le prime schermate ufficiali di **Castlevania: Resurrection** per Dreamcast. A giudicare dalle immagini, l'attesissimo gioco sarà interamente tridimensionale e farà sfoggio di un motore grafico poligonale che appare sin d'ora in forma smagliante. La struttura, dal canto suo, sarà probabilmente simile a quella del recente **Castlevania 64**, rispetto al quale dovrebbe comunque essere garantito un cospicuo incremento nell'estensione e nella varietà delle tenebrose aree esplorabili. E' inoltre da notare l'introduzione di un nuovo personaggio femminile in vesti estremamente succinte, le cui relazioni con il clan Belmont sono attualmente ignote.





STREET FIGHTER III? PUÒ DARSI...

L'ATTESA CONFERMA UFFICIALE DI Capcom tarda purtroppo ad arrivare, ma pare proprio che la *softco* nipponica si sia finalmente decisa a convertire per Dreamcast lo spettacolare **Street Fighter III**. Nessuna notizia precisa è disponibile nel momento in cui scriviamo, tanto che è addirittura sconosciuta la versione del *coin-op* che verrà eventualmente portata sulla console Sega; in ogni caso i pronostici di **SPC** sono ovviamente favorevoli all'edizione **Third Strike**, ovvero la più ricca e complessa di tutte (nonché la più recente in ordine di tempo). Nel frattempo, Capcom ha gentilmente fornito un ulteriore motivo di giubilo agli utenti Dreamcast mostrando una nuova serie di immagini relative alla conversione di **Street Fighter Zero 3**, la cui eccellenza grafica sembra addirittura in grado di superare quella della celebre controparte su PlayStation (e ci mancherebbe, vista la potenza della macchina Sega). L'avanzato stato di completamento del gioco dovrebbe tra l'altro permettere a Capcom di rispettare la data di pubblicazione, prevista entro la fine del mese di luglio.

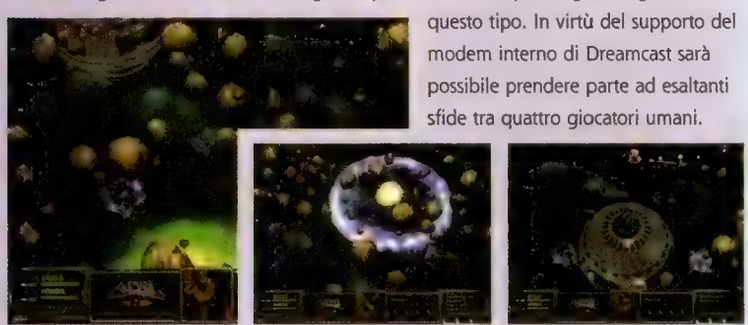
DREAMCAST RELEASE SCHEDULE

Dynamite Deka 2	Sega	27 maggio
Elemental Gimmick Gear	Hudson	27 maggio
Tokyo Highway Battle *	Genki	27 maggio
King of Fighters 99 Dream Match	SNK	10 giugno
Gundam Gaiden 0079	Bandai	20 giugno
Expendable	Imagineer	24 giugno
Climax Landers *	Climax	15 luglio
Air Force Delta	Konami	29 luglio
Pata Pies	Sega	29 luglio
Virtua Striker 2 Limited	Sega	luglio
Frame Gride *	From Software	luglio
Soul Calibur	Namco	luglio
Street Fighter Zero 3 *	Capcom	luglio
Shen Mue: Chapter 1	Sega	5 agosto
Buggy Heat	CRI	agosto
Shen Mue: Chapter 2 *	Sega	9 dicembre

** Titoli precedentemente indicati con una data diversa.*

SPARATUTTO SUL DC: ERA ORA!

L'ETICHETTA METRO 3D NON SARÀ CERTO LA PIÙ FAMOSA TRA QUELLE COINVOLTE nelle operazioni legate al lancio in Occidente di Dreamcast. Ciò nonostante il primo gioco prodotto dalla softco in questione potrebbe raccogliere un discreto successo. **Armada** è infatti uno sparatutto totalmente poligonale idealmente ispirato al buon vecchio **Asteroids**, di cui riprende in linea di massima la struttura di base inserendola in un ambiente tridimensionale caratterizzato da un eccezionale livello di dettaglio grafico. A detta dei programmatori e dei modellatori alle spalle di **Armada**, moltissime risorse sono state impiegate nella ricerca della massima accuratezza per tutti gli elementi del gioco, da quelli più piccoli (come gli asteroidi, sempre presenti in quantità industriali e principali artefici del perenne caos su schermo) a quelli più grandi e articolati, per non parlare dell'atmosfera garantita dalle devastanti e frequenti esplosioni. Dal punto di vista della giocabilità sono stati fatti grandi passi in avanti rispetto agli altri giochi di questo tipo. In virtù del supporto del modem interno di Dreamcast sarà possibile prendere parte ad esaltanti sfide tra quattro giocatori umani.



NOME NUOVO, NUOVE IMPRESSIONI

NONOSTANTE LE PRIME ANTEPRIME ne avessero parlato discretamente male, sembra che **Buggy Heat** per Dreamcast sia riuscito nella miracolosa impresa di risalire la china. La nuova versione preliminare del gioco, mostrata dai programmatori in seguito all'accordo raggiunto con Sega (che includerà **Buggy Heat** nel novero dei titoli lanciati in contemporanea con la versione nordamericana di Dreamcast, cambiandone però il titolo in **Hardcore Heat**), ha messo in mostra un motore poligonale finalmente all'altezza della situazione e un modello di guida rivisto e corretto, alla cui causa hanno sicuramente contribuito gli incrementi nella velocità e nel *frame rate* (elementi precedentemente indicati come i veri punti deboli della simulazione).
Buggy Heat verrà commercializzato in Giappone nel corso dell'estate ed a settembre negli Stati Uniti, mentre è ancora da verificare l'eventualità di una versione adattata per il formato televisivo PAL utilizzato nel Vecchio Continente.

CRAZY VIDEO

•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694

ATTENZIONE
SCONTI DAL 10% AL 60% SU GIOCHI PSX E PC

DREAMCAST disponibile

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION
+ Dual shock
+Pad
+ Memory
L. 269.000

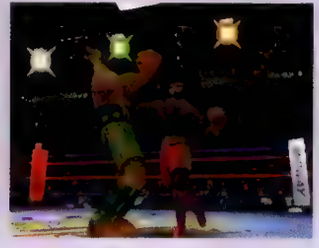
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

ZOMBIE E FONDALI IN TEMPO REALE

PROCEDE A VELOCITÀ COSTANTE LO sviluppo di **Resident Evil: Code Veronica** per Dreamcast, riportato alla ribalta da Capcom sotto forma di filmato ufficiale dopo un breve periodo di assenza dalle pagine delle testate specializzate. Il lasso di tempo trascorso dall'ultima apparizione in pubblico sembra aver giovato notevolmente al motore tridimensionale deputato al calcolo in tempo reale dei personaggi e dei fondali, ora integrati e impreziositi da un eccellente algoritmo di illuminazione, la cui sensibilità agli spostamenti delle sorgenti luminose promette meraviglie. Fanno ben sperare anche i nuovi mostri (nati dalla necessità di rendere più vario il raccapricciante bestiario inserito nell'ambiente di gioco) e la possibilità di interagire con i fondali, che non essendo più prerenderizzati potranno subire modifiche e deformazioni in tempo reale.

IL TEMPIO DIGITALE DELLA BOXE

RECENTEMENTE E RIPETUTAMENTE INDICATO DA DIVERSE *webzine* (tenete d'occhio le prossime edizioni di **PlayNet** per delucidazioni in merito) come uno dei titoli più promettenti in assoluto per Dreamcast, **Ready 2 Rumble Boxing** di Midway è in effetti apparso decisamente brillante nelle immagini fornite alla stampa dall'attivissima *softco* statunitense. Il motore tridimensionale alla base di questa simulazione pugilistica di stampo *arcade* sembra infatti in grado di disegnare e spostare un'enorme quantità di poligoni finemente *texturemappati*, tanto da permettere agli sviluppatori di insistere su particolari anatomici precedentemente ignorati per manifesta insufficienza della potenza di calcolo dell'*hardware* di vecchia generazione. E' quindi alla luce di queste considerazioni che vanno valutati dettagli come le pieghe di grasso (di cui avremmo fatto volentieri a meno), le animazioni facciali e i complessi tatuaggi sfoggiati dai pugili dall'aspetto più truce, che potremo vedere in movimento in contemporanea con l'esordio in USA di Dreamcast.



BRIEFS

SPC La mancata trasposizione su Dreamcast di **Virtua Striker 2** aveva ormai spinto i più critici a pensare all'ennesimo errore nelle strategie di mercato condotte da Sega. Fortunatamente la situazione ha recentemente preso una piega decisamente migliore. La *softco* nipponica realizzerà infatti a tempo di record un'edizione specifica per Naomi e Dreamcast del proprio capolavoro calcistico, che prenderà il nome di **Virtua Striker 2 Limited**. Speriamo solo che quel **Limited** nel titolo non si riferisca, come sostenuto dagli scettici, alle limitate capacità grafiche del nuovo *hardware* Sega in rapporto alla magnificenza dell'originale, noto per essere basato su una scheda Model 3...

SPC Nella corsa alla miglior simulazione calcistica in assoluto per Dreamcast si sono inseriti anche i programmatori britannici di Rage Software, il cui promettente **UEFA Striker** non riuscirà comunque a precedere sul mercato **Virtua Striker 2 Limited** di Sega. Infogrames non ha infatti fornito una data precisa per la pubblicazione del prodotto targato Rage, che dovrebbe in ogni caso raggiungere gli scaffali dei negozi in contemporanea con l'attesa presentazione europea di Dreamcast, attualmente prevista per la fine di settembre. Ricordiamo inoltre che la versione di **Perfect Striker** per DC è attualmente in fase di sviluppo presso gli uffici jappo di Konami.

SPC Uno dei personaggi più amati dai cosiddetti *hardcore gamers* ai tempi del Megadrive era senza dubbio l'immortale Chakan, protagonista dell'omonimo nonché lugubre *platform game*. Ora, dopo aver saltato a piè pari un'intera generazione di hardware, Chakan tornerà sul Dreamcast per tormentare i propri avversari in un gioco che in Giappone viene già indicato come un capolavoro. La visuale sarà in prima persona come in qualsiasi clone di **Quake**, ma gli sviluppatori promettono un gran numero di caratteristiche innovative e un livello grafico paragonabile a quello di **Quake III**. La data di pubblicazione del gioco non è stata ancora fissata, ma dovrebbe posizionarsi nell'ultimo quarto dell'anno in corso.

è in edicola

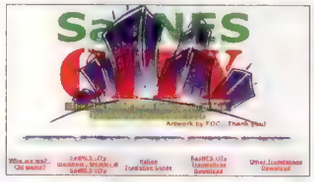
SF ZERO 3
PREMIER MANAGER '99
ESCLUSIVO!
GUIDA ALL'ACQUISTO AD ULTRA 300 GIOCHI!
PLAY
PLAYSTATION
I migliori giochi per la tua PLAYSTATION
OLTRE RESIDENT EVIL 2...
SILENT HILL
UN GIOCO DA PAURA!
All'interno il poster di Metal Gear Solid
PLAYSTATION 2
COME SARÀ?
METAL GEAR SOLID
IL MIGLIOR GIOCO PER PLAYSTATION!

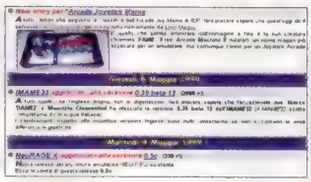
PlayNet

a cura di Erik Pede
e-mail: area21@ermes.it

THE **ITALIAN** EMULATION PALACE

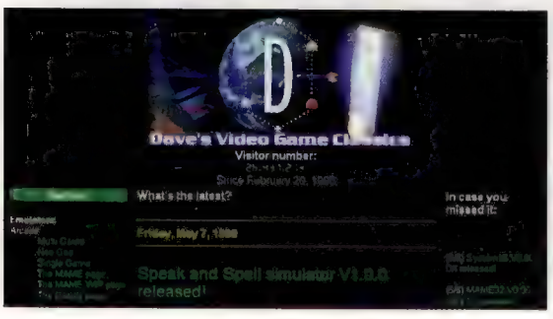
[http://volftp.tin.it/ludus/iep]
COMUNEMENTE INDICATO DAGLI utenti più affezionati con il semplice acronimo **IEP**, il famoso **The Italian Emulation Palace** costituisce una vera e propria risorsa storica nel sempre più affollato panorama dei siti italiani dedicati all'emulazione. Nonostante una veste grafica spartana e poco appariscente, infatti, il sito propone una mole impressionante di articoli e rubriche che vanno a coprire tutti gli aspetti dell'emulazione *hardware* e *software*, con sezioni molto estese ed utilissime come quella relativa agli archivi (in cui sono contenuti decine e decine di emulatori, alcuni dei quali decisamente atipici e poco conosciuti). Non bisogna poi sottovalutare le iniziative prese dal team responsabile della realizzazione del sito, che ospita tra l'altro un'ottima squadra di traduttori (da tempo impegnati nella localizzazione in lingua italiana dei più famosi giochi per Super Nintendo) e una rubrica dedicata ai joystick costruiti in casa dai lettori.





DAVE'S **VIDEO GAME** CLASSICS

[http://davesclassics.warzone.com]
NONOSTANTE I GUAI PASSATI CON LA LEGGE, GLI ATTACCHI delle *software house* inferocite, i numerosi boicottaggi e le ripetute chiusure forzate del sito (che ha recentemente cambiato *server* e indirizzo per evitare ulteriori grane), **Dave's Video Game Classics** rimane tuttora la più popolare fonte di novità e programmi per gli amanti dell'emulazione provvisti di un minimo di conoscenza della lingua inglese. All'interno del sito è infatti possibile reperire informazioni aggiornate in tempo reale, rapporti dettagliati sullo sviluppo dei maggiori emulatori, pettegolezzi, comunicazioni ufficiali, manuali esplicativi e soprattutto le ultimissime versioni di decine di emulatori diversi, spesso disponibili per più di una piattaforma (principalmente MS-DOS e Windows, con apparizioni saltuarie di Macintosh, Unix e Amiga). E' poi presente una nutrita schiera di programmi aggiuntivi e di piccole *utilities* studiate per rendere la vita più facile agli utenti meno esperti, mentre sono state rimosse per cause di forza maggiore quasi tutte le ROM che avevano reso il sito uno dei più frequentati (e congestionati) al mondo. Questa grave menomazione non ha comunque intaccato in alcun modo le migliori doti di **Dave's Video Game Classics**, che fa della qualità e della puntualità i suoi punti di forza e rimane senza ombra di dubbio un insostituibile punto di riferimento nel panorama mondiale dell'emulazione.



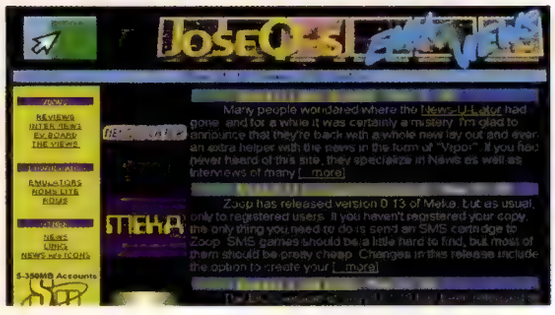
BLEEM!

[http://www.bleem.com]
PARLANDO DI RISORSE IPERTESTUALI relative all'emulazione all'interno di una rivista dedicata a PlayStation non ci si può certo esimere dall'obbligatoria visita al sito ufficiale di **bleem!**, ovvero il miglior emulatore PlayStation attualmente disponibile per le piattaforme Windows. La struttura e la realizzazione grafica delle pagine sono a dire il vero piuttosto essenziali, con una *toolbar* laterale semplice e funzionale ed un classicissimo fondo nero per le sezioni dedicate al testo e alle schermate. Queste ultime costituiscono comunque il punto di maggior interesse dell'intero sito, arricchito da un buon numero di immagini che dimostrano gli effetti delle modalità grafiche avanzate attraverso le quali **bleem!** riesce a migliorare sensibilmente l'aspetto visivo dei giochi PlayStation. Sono inoltre presenti le immancabili pagine dedicate alla versione dimostrativa dell'emulatore (liberamente utilizzabile, ma limitata nel tempo e priva di numerose caratteristiche) e all'acquisto dell'edizione completa, distribuita tra l'altro attraverso un ingegnoso (nonché scomodo) sistema di accesso ad una particolare sezione del sito riservata ai possessori del CD chiave.

JOSEQ'S **EMU VIEWS**

[http://www.emuviews.com]

NON SARÀ CERTO IL PIÙ FAMOSO TRA I NUMEROSI SITI di portata internazionale dedicati all'emulazione, ma **JoseQ's Emu Views** merita sicuramente il novero nella lista delle risorse fondamentali per gli appassionati. Oltre a riportare rapidamente novità e informazioni con estrema professionalità, questo sito contiene un numero impressionante di ROM per i maggiori emulatori di macchine da bar, primo fra tutti il **MAME**; non bisogna poi dimenticare l'ottimo archivio da cui è possibile prelevare le ultime versioni dei più famosi programmi relativi all'emulazione dei sistemi più famosi, così come non è da sottovalutare la discreta velocità di trasferimento dei *file*. La struttura del sito, semplice e intuitiva, vanta un impianto grafico sin troppo elementare che ha comunque il merito di accelerare il caricamento delle pagine, dal contenuto quantitativamente notevole e



quindi di non celerissima visualizzazione. **JoseQ's Emu Views**, come tutti i siti di pari dimensioni e importanza, è ovviamente realizzato in lingua inglese; si può però star certi che il piccolo sforzo richiesto per l'interpretazione dei testi verrà sempre ampiamente ripagato dalla qualità del materiale pubblicato.

RETROPLAY

[http://retroplay.com]

UN GIOVANE SITO TOTALMENTE realizzato in Italia con grandi speranze per il futuro: questa è la miglior descrizione sintetica di **RetroPlay**, nato dall'impegno congiunto di alcuni appassionati di emulazione che hanno recentemente unito i propri sforzi per dare vita ad un'unica grande struttura, all'interno della quale un buon numero di sezioni dedicate a sistemi specifici forniscono, in maniera chiara ed efficace, informazioni, programmi, emulatori e in qualche caso addirittura immagini (intese come copie dei contenuti di una o più ROM) di giochi domestici e da bar, da utilizzare ovviamente a scopo di *backup*. Pur pagando lo scotto della recente fondazione con un certo numero di problemi indubbiamente legati alla gioventù del sito (*link* errati o comunque non funzionanti, sporadici episodi di lentezza nel collegamento), **RetroPlay** si distingue per la grafica chiara ed estremamente gradevole, per la frequenza negli aggiornamenti, per la buona disponibilità di *file* da prelevare dalle apposite aree e per la completezza di ciascuna delle sottosezioni che compongono il sito principale, con una menzione speciale per le zone dedicate all'ormai celebre **MAME** e all'immortale PC Engine (entrambe riportate nelle foto). L'utilizzo della lingua italiana costituisce inoltre un ulteriore punto di forza di **RetroPlay**, che diventerà con tutta probabilità una delle mete più frequentate dagli utenti nostrani.

KENSINGTON **WEBRACER**

[http://digitalemporium.com/kensington/kensington-mice/webracer/webracer.html]

SE VI DOVESSE CAPITARE DI SENTIRE improvvisamente l'esigenza di un sistema di puntamento specifico per le vostre applicazioni Internet, più ergonomico e rapido di un semplice mouse e soprattutto più bizzarro dal punto di vista meramente estetico, il *WebRacer* di Kensington potrebbe essere la risposta giusta alle vostre necessità. La periferica in questione è stata infatti studiata per essere utilizzata al meglio con i più diffusi programmi di navigazione, con cui interagisce attraverso sei pulsanti dalla funzione definibile dall'utente (a cui possono essere associati i siti visitati con maggior frequenza), una fila di tasti deputati a riprodurre i comandi fondamentali di **Netscape Navigator** e **Internet Explorer** e una croce direzionale assegnata alla consultazione dei segnalibri memorizzati all'interno del proprio *browser*. *WebRacer* è al momento disponibile esclusivamente per PC e richiede una porta seriale standard a 9-*pin* o una porta mouse di tipo PS/2, oltre alla presenza di un sistema operativo a 32-bit della famiglia Windows (con supporto specifico per le versioni 95, 98 e NT).

SNES9X

[http://www.snes9x.com]

QUALE OMAGGIO AL PASSATO DI SPC abbiamo deciso di includere in questa rassegna dedicata al *retrogaming* il sito ufficiale di Snes9x, riconosciuto dalla maggior parte degli esperti del settore come il miglior emulatore Super Nintendo sulla piazza. La forza di **Snes9x** sta nel gran numero di sistemi operativi supportati, con versioni "anomale" come quelle per Linux e Solaris (l'ambiente utilizzato da Sun per le sue workstation) che vanno ad affiancarsi a quelle classiche per MS-DOS, Windows e MacOS. Entrando nei meriti specifici del sito, bisogna innanzitutto lodarne l'eleganza e la semplicità; mantenendo i particolari grafici al minimo indispensabile e scegliendo oculatamente lo schema cromatico, i *designers* sono riusciti ad ottenere un ottimo compromesso tra velocità di caricamento e qualità estetica, laddove quest'ultima viene troppo speso anteposta alle esigenze degli utenti e alla lentezza congenita dell'ormai affollatissima Grande Rete. Le pagine più interessanti per i veri appassionati sono chiaramente quelle relative agli aggiornamenti tecnici (illustrati in dettaglio con completissime liste dei problemi risolti e delle migliorie apportate), mentre i più curiosi saranno probabilmente più attratti dalle schermate dei giochi correttamente riprodotti dall'emulatore.

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

DALLA SALA ALLA CASA

Nei primi anni della storia dei videogiochi diverse società tentarono di entrare, non sempre con grande successo, nel settore *home*: famose ditte di giocattoli, come Mattel e Coleco, colossi del ramo elettronico, come Philips, RCA e Grundig, e case specializzate in *coin-op*. Per queste ultime un passo del genere era considerato naturale: chi già produceva videogiochi si riteneva un'autorità nel campo.

Fino a qualche anno fa, quando le industrie del settore erano molto più numerose, a fianco dei molti marchi tuttora famosi (come Atari, Nintendo, Sega e SNK), altre società del settore *arcade* tentarono l'agognato salto verso il settore *home* con la produzione di una console dedicata. Questo mese parleremo proprio di alcune società che a livello di mercato casalingo non riuscirono ad ottenere il successo da loro sperato.

Iniziamo occupandoci di Bally, marchio famosissimo nel settore *coin-op*, in particolar modo per la produzione di flipper. Nel 1978 Bally introdusse sul mercato USA una console chiamata *Bally Professional Arcade*. La console, nonostante fosse più potente di molte concorrenti dell'epoca, non riuscì a raggiungere una sufficiente quota di mercato e rimase in commercio con questo nome solo fino al 1981: in quell'anno un gruppo di soddisfatti e volenterosi utenti del sistema fondò una società chiamata Astrovision che acquistò i diritti sulla tecnologia e sulla commercializzazione del sistema. Il risultato fu una nuova introduzione del sistema con il nome di *Bally Computer System*. Nella confezione in vendita da quel momento era inserita gratuitamente la cartuccia **Basic**, di cui si tornerà a parlare più avanti. La terza ed ultima incarnazione del sistema si ebbe nel 1982 quando Astrovision fu costretta a cambiare nome, divenendo Astrocade: da questo momento il nome della società divenne anche il nome del sistema e con questa denominazione la sua produzione continuò fino al 1985. A causa di questi continui cambi di nome, il sistema in genere è semplicemente chiamato *Bally/Astrocade*. Basato su una tecnologia semplice, ma versatile e ben conosciuta (il processore era il fido Z80 a 3.579 MHz) il Bally/Astrocade aveva una resa grafica di ottimo livello: risoluzione di 160*102 pixels (espandibile fino ad un massimo di 320*204 pixels grazie all'aumento di RAM) con otto colori contemporaneamente su schermo. Il sonoro era decisamente semplice, ma in grado di creare pregevoli composizioni grazie alle tre voci ed al canale rumore e vibrazione. Nella memoria del sistema erano inoltre inclusi due semplici giochi (**Gunfight** e **Checkmate**), un calcolatore ed un semplice programma di disegno e scrittura. Esternamente il sistema fu proposto in due versioni che differivano solo nel colore: una nera con rifiniture color legno e oro, ed un'altra chiara, color crema (quest'ultima estremamente rara). Entrambe erano dotate di un tastierino numerico a 24 tasti e di uno *slot* che permetteva di stoccare comodamente fino a 15 cartucce con relativi *overlays* (da applicare sul tastierino numerico per facilitare il riconoscimento delle funzioni dei vari tasti). Le cartucce (ufficialmente chiamate *Videocades*) erano decisamente particolari: di forma praticamente analoga ad una audiocassetta, dovevano essere inserite con il sistema acceso (normalmente tutte le altre console devono invece essere accese DOPO l'inserimento delle cartucce). La straordinaria somiglianza di queste cartucce con le normali cassette audio ha permesso ad alcuni fans sfegatati di coniare una nuova terminologia con cui indicare questo supporto: *Cassettridge* (contrazione delle parole *Cassette* e *Cartridge*). Particolari erano anche i *controller*, di foggia e concezione mai più riprese: di forma simile all'impugnatura di una pistola (con tanto di sagomatura anatomica), erano dotati di una sorta di "manopola" che funzionava sia da *paddle* che da *joystick* e di un grilletto al posto del tradizionale tasto *fire*. Interessante il fatto che si potessero collegare fino a quattro *joystick* contemporaneamente. Questa particolarità, divenuta *de facto* standard per i sistemi di nuova generazione, era decisamente anomala per l'epoca. La caratteristica più interessante della macchina era comunque l'ottima espandibilità: grazie ad una serie di periferiche addizionali e alla famigerata cartuccia **Basic**, il *Bally/Astrocade* si dimostrò un sistema molto più versatile dei vari concorrenti presenti sul mercato.

IL SISTEMA *BALLY PROFESSIONAL ARCADE* CON TANTO DI CONTROLLER (VEDI INSERTO).

LO SCONOSCIUTO *MY VISION* DI NICHIBUTSU.

Le periferiche prodotte furono svariate ed includevano varie espansioni RAM (da 16, 32 o 64K), diversi modelli di *computer add-ons* e l'immancabile (per quei tempi) *Light Pen*, fornita con l'altrettanto immancabile programma di disegno chiamato **Creative Crayon**. Gli *add-ons* che permettevano di trasformare il *Bally/Astrocade* in un computer (quasi) completo furono tre: *Viper 1*, *Viper 5* e *Z-Grass*. I primi due non erano nulla di speciale: dotati di tastiera e di quattro porte seriali RS-232 opzionali, differivano solo per la memoria RAM (16 o 32K). Decisamente più interessante appariva invece lo *Z-Grass*, che prometteva ben altro: 64K di RAM, due porte seriali incluse, massima risoluzione a colori di 320*204 pixels, 3 canali sonori stereo, *controller* per lettore di dischetti 5 1/4, un coprocessore matematico 8231 ed uno specifico linguaggio di programmazione compatibile con il diffuso standard CP/M. Le caratteristiche di questa espansione si commentano da sole: nel 1985 un sistema del genere era in grado di misurarsi senza problemi con la maggior parte degli *home computer* più diffusi. Purtroppo di questa espansione non si conosce altro: la Alternative Engineering Corporation decise difatti di commercializzare direttamente il prodotto per corrispondenza solo a seguito di un ordine scritto. Forse qualche esemplare venne anche prodotto e venduto, ma finché non ci saranno prove concrete, si può definire questo fantomatico *add-on* come uno dei più ambiziosi progetti del genere mai concepiti dall'industria dei videogiochi. Il **Basic** per il *Bally/Astrocade* fu distribuito durante gli anni in due diverse cartucce: la prima necessitava

di un'interfaccia audio opzionale per salvare su cassetta i programmi, mentre la seconda includeva anche i connettori per il collegamento al registratore a cassette. La prima versione fu commercializzata dalla sola Bally e si chiamava **Bally Basic**: la cartuccia era venduta con uno spesso manuale ed un esaustivo *tutorial*. L'interfaccia audio (che permetteva il salvataggio dati alla velocità di 300 baud) era venduta come parte di un *Basic Expansion Kit* che comprendeva anche parecchi demo su cassetta. La seconda versione fu invece distribuita sia da Bally che da Astrocade e si dimostrò superiore da ogni punto di vista: l'interfaccia, che era inclusa nella cartuccia, poteva trasferire dati alla velocità di 2.000 baud, dando la possibilità di salvare su nastro più dati con tempi di caricamento più brevi. Dal punto di vista della programmazione il **Basic** del Bally/Astrocade era decisamente versatile e comprendeva nella seconda *release* anche diversi comandi appositamente creati per avere controllo diretto sul processore sonoro.

Dando uno sguardo ai giochi commercializzati per il sistema, si può notare una pressoché completa latitanza di conversioni di giochi da bar: questo problema fu comunque ovviato grazie alla presenza di cloni di giochi famosi nel catologo della console. Tra i titoli di maggior interesse mi sembra giusto citare: **Clowns** (clone di **Circus**), **The Incredible Wizard** (conversione non autorizzata di **Wizard of Wor**, forse il miglior gioco prodotto per questa piattaforma *hardware*), **Galactic Invasion, Panzer Attack/Red Baron** e l'ottimo **Bally/Astrocade Pinball**. Tra le poche cartucce prodotte da terze parti si segnalarono invece **Mucher** (stupendo clone di **PacMan**) e **Treasure Cove**: è doveroso ricordare quest'ultimo titolo perché si dimostrò uno dei migliori esercizi di programmazione mai visti su questo sistema. il gioco, peraltro molto semplice, poteva vantare ben 256 colori contemporaneamente su schermo e una musica in tre parti! Nessun altro titolo riuscì mai a sfruttare così a fondo il sistema.

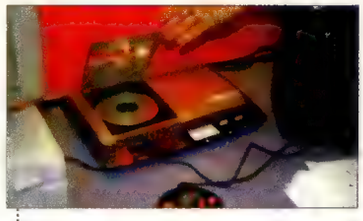
Nonostante la sua non indifferente potenza (soprattutto facendo confronti con altri sistemi contemporanei), l'Astrocade non riuscì ad ottenere una quota di mercato sufficientemente elevata da garantirgli un posto nell'olimpo dei sistemi casalinghi. Le sue caratteristiche lo resero quindi un sistema di nicchia con utenti particolarmente devoti e un moltiplicarsi di giochi prodotti su cassetta dagli hobbisti più incalliti, che riuscirono anche ad ottenere pregevoli risultati, a volte superiori ai titoli prodotti su cartuccia dai professionisti del settore.

L'Astrocade non varcò mai i confini degli USA e il suo ricordo probabilmente non è svanito nel nulla grazie soprattutto ad Internet. Il marchio Bally (che nel corso degli anni passò a diverse società del settore) attualmente non è ricordato né per i videogiochi da casa né per quelli *arcade*: furono soprattutto i flipper a rendere immortale questa casa, oggi di proprietà della Williams, che la utilizza come fiore all'occhiello per il proprio settore *pinball*.

Negli stessi anni, sull'altra sponda del Pacifico, Nichibutsu (famosa per giochi quali **Moon Cresta, Terra Cresta** e **Crazy Climber**) tentò l'avventura nel settore *home* con risultati decisamente poco esaltanti. Il sistema giappo, chiamato *My Vision*, fece la propria comparsa nel 1983, ma la sua produzione fu quasi subito fermata a seguito della distribuzione del Nintendo Famicom (che ebbe un successo di gran lunga superiore sbaragliando ogni concorrente). *My Vision* usava un chip grafico della Texas Instruments (lo stesso usato anche nel Colecovision e nel TI 99/4A) ed aveva una porta di espansione per giochi di Mah Jong. I controlli erano posti direttamente sulla console (questa macchina non aveva *controller*!) e consistevano in quattro tasti direzionali (A, B, C, D), 14 tasti funzione ed un tasto *Select*. Ogni cartuccia era fornita con degli *overlays* da applicare sul sistema per definire le funzioni dei diversi tasti. La macchina era dotata di due uscite video (composita ed RF), mentre il sonoro poteva essere ascoltato tramite la televisione o attraverso un altoparlante inserito nel sistema. I giochi erano forniti su cartucce di notevole pesantezza, ognuna delle quali conteneva tre EPROM. I titoli prodotti non si discostavano mai dai classici giochi "da tavolo" con gusto tipicamente giapponese; a quanto pare (non c'è grande certezza a questo proposito, visto che anche in Giappone, unico paese al mondo dove fu commercializzato, il sistema è poco conosciuto) uscirono solo sei titoli per questa macchina: **Go, Mah Jong, Mastermind, Hanafuda, Reversi** e **Shimeshougi**. Dopo questa veloce avventura la Nichibutsu uscì definitivamente dal settore *home* per dedicarsi alla sola produzione di *coin-op*.

Arrivando a tempi più recenti, diverse altre società produttrici di giochi da bar programmarono senza successo l'avventura *home* con approcci simili a quelli di SNK ma senza arrivare mai al dunque. Tra queste mi sembra opportuno segnalare Data East, Seta, Capcom, Namco e Taito. La società che più di tutte si avvicinò a questa "impresa" fu Taito, che lavorò per diverso tempo su una console (non si sa se a 16 o 32 bit) insieme a diverse altre società tra cui Ascii (compagnia nipponica produttrice di software) e JSB (gruppo proprietario dell'emittente televisiva via satellite *Wowow*). Il sistema (con un design simile a quello del Pc Engine Duo) era dotato di una porta cartucce (probabilmente solo per *memory card* e/o *smart card* d'accesso ai servizi) e di un lettore CD-Rom per giochi che sfruttavano questo supporto. La caratteristica più singolare era, in ogni caso, che il sistema era stato progettato per poter ricevere i giochi via satellite con un sistema *Pay-Per-Play* (analogo al sistema *Pay-Per-View* adottato per i film da D+ e Stream). I giochi, una volta pagati, venivano trasferiti nella memoria del sistema ove rimanevano fino allo spegnimento della macchina o fino a quando l'utente non decideva di cambiare titolo. La console, presentata come prototipo funzionante, venne mostrata ad una fiera del settore in Giappone, ma non arrivò mai sul mercato anche e soprattutto a causa dei forti problemi finanziari che affliggevano la società televisiva coinvolta nel progetto (all'epoca la TV via satellite nel paese del Sol Levante non era molto in auge e le società pioniere del settore avevano grandi problemi finanziari). Con ogni probabilità la tecnologia di base di questa console aveva molto in comune con la scheda *coin-op* usata all'epoca dalla Taito: tutti i titoli presentati con la macchina (tra cui **Bubble Bobble, Parasol Star, Rainbow Island, Darius** e **Rastan Saga**) erano identici alla corrispondente versione da sala! Di questo sistema si sa pochissimo e ben poche foto (tra l'altro di scarsa qualità) sono rimaste a ricordarci la sua breve comparsa.

Data East, Capcom e Seta presero anch'esse in considerazione la possibilità di entrare nel mercato *home* con un approccio "alla NeoGeo" (stessa scheda del cabinato da bar e cartucce ad altissima capacità). Data East a quanto pare progettò un sistema chiamato *DECO* che probabilmente non raggiunse il mercato solo a causa dei problemi di liquidità che più tardi fecero scomparire definitivamente la società.



LA CONSOLE TAITO, MAI USCITA SUL MERCATO.

Similmente Seta prese in considerazione la possibilità di inserirsi nel redditizio mercato *home* con un sistema 32 bit, mentre si dice che Capcom prese in considerazione la possibilità di trasformare in console una delle sue famose schede CPS (probabilmente la CPS-II). Per concludere è giusto parlare di Namco: sia alla fine degli anni '80 che all'inizio degli anni '90 voci ricorrenti parlavano di un interesse notevole ad entrare nel mercato *home* da parte della società che ha creato famose serie come quella di **Tekken.** Secondo alcune fonti USA sia un sistema 16 bit (di potenza simile al Super Nintendo), sia un sistema a 32 bit furono molto vicini alla commercializzazione. I due progetti vennero messi da parte perché la concorrenza (da parte di Nintendo prima e di Sony poi) era considerata imbattibile.

Come si può facilmente capire da questo articolo, il passaggio dal mercato *arcade* a quello casalingo non è facile, né automatico, ma ricco di problemi. Questi si possono ricondurre alla grande differenza tra gli approcci di base dei due settori: quello *home* vuole giochi che durino giorni (anche perché in media i giochi costano tra le 50.000 e le 130.000 lire), mentre il settore *arcade* necessita di giochi immediati ed in grado di garantire minuti di gioco intenso (ovviamente a prezzi più bassi, intorno alle 1.000 lire). Probabilmente Sega ha fallito nel mercato dei 32 bit, proprio perché ha puntato troppo sulle conversioni di titoli *arcade* progettati per stupire e per essere finiti in un breve lasso di tempo, mentre Sony e Nintendo hanno avuto dalla loro titoli originali, appositamente creati per essere giocati giorni interi tra le mura di casa. In quel caso la storia non ha insegnato nulla alla società giapponese, che ora deve cercare di cambiare strategia se vuole sfondare con quel nuovo gioiello tecnologico che risponde al nome Dreamcast...

Visuality

a cura di Adriano Avecone

MOTION BLUR

Questo mese analizziamo un effetto presente da pochissimo tempo nel mondo dell'*entertainment* interattivo. Fino a pochi mesi fa, infatti, il *Motion Blur* (*MB*) veniva quasi sempre confuso con un quasi omonimo gruppo musicale inglese e pochissimi, esclusi coloro che "masticano" di grafica 3D, ne conoscevano l'effettivo significato e le possibilità di utilizzo. **Metal Gear Solid** ha, da questo punto di vista, instruito le masse sulle potenzialità del *MB*.

Nello sforzo per ricercare un realismo senza precedenti e quindi conferire al prodotto videoludico un aspetto filmico, è necessario utilizzare una gran quantità di accorgimenti e di nuovi effetti visuali che contribuiscono alla causa. **Metal Gear Solid** rappresenta probabilmente il miglior esempio di spettacolarizzazione dell'esperienza ludica attraverso l'impiego massivo del *MB*. Esso non è altro che la simulazione digitale di una caratteristica dell'occhio umano, ovvero la persistenza dell'immagine sulla retina. Per rendere comprensibile tutto ciò basta fare un esempio semplicissimo: ponete la vostra mano davanti ad una sorgente di luce ed iniziate a muoverla come per salutare un amico che parte. Osservate bene ciò che vedete: una scia abbastanza eterea nella quale si vedono decine di sagome della vostra mano e delle vostre dita. Il *Motion Blur* non è altro che la simulazione digitale di questo effetto e la "scia" ne è l'essenza.

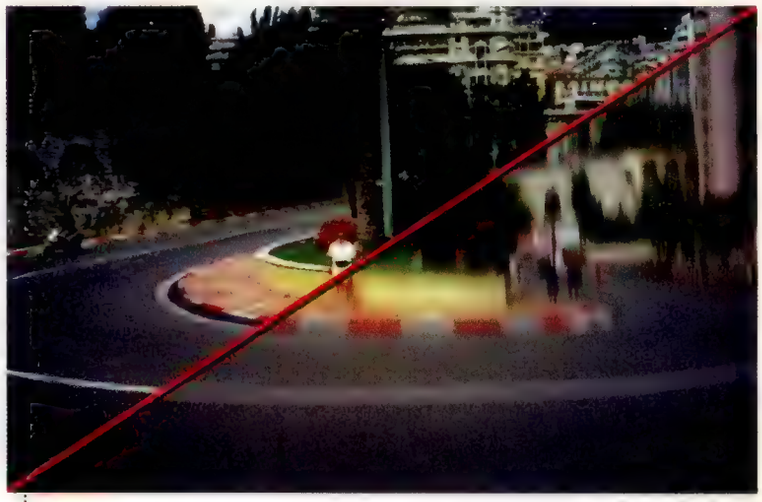
OLTRE AD ESSERE UN GIOCO FANTASTICO ED INNOVATIVO, METAL GEAR SOLID HA STABILITO I PARAMETRI TECNICI DI RIFERIMENTO PER I FUTURI GIOCHI PLAYSTATION. INOLTRE È STATO IL PRIMO TITOLO SULLA CONSOLE SONY A PROPORRE IL *MOTION BLUR*.

Sia le cineprese cinematografiche che le telecamere televisive funzionano come l'occhio umano. Tali macchine acquisiscono le immagini rispettivamente 24 e 25 volte ogni secondo e quindi ogni immagine resta impressa sul supporto di registrazione per circa quattro centesimi di secondo. Questo genera la scia che si può notare al cinema ed in televisione ogni qualvolta un oggetto che si muove velocemente attraversa il campo visivo della camera. La medesima cosa accade con le macchine fotografiche. In questo caso l'operatore decide il tempo di esposizione sulla pellicola per conferire una scia al soggetto fotografato.

La necessità di implementare il *MB* nella Computer Graphics nasce una decina di anni fa, quando si sperimentarono le prime integrazioni tra immagini generate al computer ed immagini dal vivo; si notò che tra queste due c'era una notevole diversità, dato che le immagini in computer grafica erano prive di quella scia naturale. Il risultato finale risultava pertanto piuttosto artefatto. Osservando il passaggio di oggetti veloci sullo schermo, si poteva notare una considerevole "scattosità" nello spostamento, dovuta alla mancanza di scia ed alla pochezza dei fotogrammi al secondo visualizzati (25, o peggio 24, non sono poi tanti). Per ovviare a questo problema sostanziale gli sviluppatori idearono una serie di procedure estremamente complesse per simulare il *MB*. Oltre ad aumentare il realismo, infatti, la scia permette di rendere più morbidi i passaggi tra fotogramma e fotogramma, conferendo maggior "fluidità" al movimento.

La latitanza di leggi fisiche a cui rifarsi per la realizzazione del *MB* ha reso più complicato il lavoro dei grafici costringendoli a ricavare in maniera abbastanza empirica le procedure necessarie ad una resa digitale dell'effetto ottico. Forse anche per questi motivi, il *MB* è un effetto estremamente ponderoso in termini di calcolo. Senza sbilanciarsi troppo, si può dire che è l'effetto grafico più pesante in assoluto riguardo al 3D, dato che un *rendering* con il *MB* attivato può durare anche 50 volte il tempo necessario per il calcolo senza tale effetto.

Ci sono parecchi tipi di MB che si differenziano per il diverso tipo di effetto generato e per il peso in termini di calcolo.



ECCO UN TIPICO ESEMPIO DI FOTOGRAFIA TROPPO ESPOSTA: LA PELLICOLA RIMANE PER TROPPO TEMPO ALLA LUCE, DETERMINANDO UN'ANTIESTETICA "SCIA" (PARTE DESTRA DELLA FOTO).

IL VIDEOCLIP DEI JACKSONS *CAN YOU FEEL IT* È STATO PER ANNI IL PIÙ BELL'ESEMPIO DI GRAFICA AL COMPUTER UNITO AD IMMAGINI REALI. CIÒ CHE RENDE PIÙ SCONVOLGENTE QUESTO VIDEO È L'ANNO IN CUI È STATO REALIZZATO, IL LONTANISSIMO 1981, E LA QUALITÀ ASSOLUTAMENTE SPETTACOLARE DEGLI EFFETTI AL COMPUTER E DEL *COMPOSITING*, L'UNIONE PERFETTA DI IMMAGINI REALI E GRAFICA. E'STATO REALIZZATO DALLA ROBERT ABEL & ASSOCIATES CON UN *software* PRODOTTO IN PROPRIO CHE INCORPORA *Motion Blur*, PROFONDITÀ DI CAMPO ED EFFETTI DI LUCE.

Analizziamoli in dettaglio.

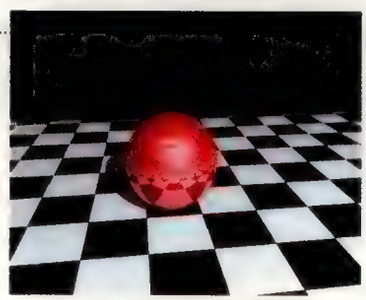
Esistono tre categorie fondamentali di *MB*: quello calcolato in 3D, in 2D ed in tempo reale. Il primo effettua i pesantissimi calcoli 3D relativi allo spostamento degli oggetti nella scena, mentre gli altri due agiscono sul fotogramma già renderizzato, senza badare ai movimenti di ogni oggetto 3D nella scena.

Il *MB* 3D è l'esempio più raffinato di tale effetto. Esso raccoglie i dati relativi allo spostamento di tutti gli oggetti nella scena 3D renderizzata, calcolando una scia fotorealistica concorde con il movimento. Questo comporta calcoli enormi dovuti all'estrema precisione della rappresentazione visiva, alla notevole fedeltà ed al realismo dell'immagine generata. Non si tratta, infatti, di un semplice artificio grafico, ma di una simulazione perfetta di ciò che verrebbe impressionato su di una pellicola cinematografica che riprendesse tale scena nel mondo reale.

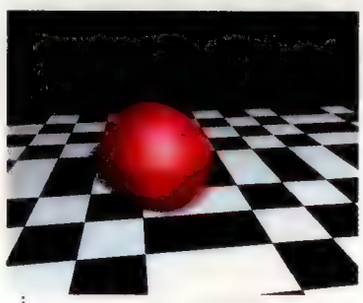
Esiste comunque un tipo di *MB* in 3D decisamente più leggero. Pur tenendo in considerazione gli spostamenti degli oggetti nel mondo 3D, l'effetto genera una scia molto più semplificata, ma pur sempre efficace per utilizzi non esasperatamente realistici. Tale *MB*, infatti, effettua un *rendering* in più passate, sfalsando leggermente la posizione nei punti necessari. Si ottiene così un'immagine principale con attorno una scia che, pur non essendo quella realistica che abbiamo appena analizzato, è simile a quell'effetto che si vede spesso nei vari "movioloni" televisivi in occasione di un fermo immagine di un'azione molto veloce.

Passiamo adesso ad un altro genere di *MB*, quello calcolato in maniera bidimensionale, che include anche ciò che ci interessa maggiormente, ovvero la simulazione in tempo reale di tale effetto. Il *MB* 2D è un effetto tanto semplice e poco dispendioso quanto impreciso. Esso si può applicare mediante l'utilizzo di comunissimi pacchetti per la grafica ed il fotoritocco 2D come il celeberrimo **Photoshop** ed il meno famoso, ma altrettanto potente **Aftereffects**, entrambi prodotti da Adobe.

Tale effetto applica, su un'immagine 2D già renderizzata, una sfocatura in maniera assolutamente indipendente dal movimento degli oggetti sullo schermo. In pratica, se in un'animazione si hanno a disposizione movimenti di camera molto lineari e semplici, come carrellate o rotazioni, è possibile risparmiare enormemente sui tempi di calcolo applicando il *MB* in questo modo. Se si hanno parecchi oggetti in movimento indipendente dalla camera, come ad esempio



QUESTO È UN ESEMPIO DI *MOTION BLUR* 3D AI MASSIMI LIVELLI DI FOTOREALISMO. LE SCIE SONO ESATTAMENTE IDENTICHE A QUELLE CHE SI POSSONO AMMIRARE IN UNA FOTOGRAFIA CARATTERIZZATA DA UN LUNGO TEMPO DI ESPOSIZIONE. NELLA FOTO A DESTRA SI PUÒ OSSERVARE IL MEDESIMO *RENDERING* PERÒ SENZA IL *MOTION BLUR*.



QUESTO *MB* 3D È DI INFERIORE LIVELLO QUALITATIVO: LA SCIA È OTTENUTA MOLTIPLICANDO PIÙ VOLTE L'IMMAGINE RENDERIZZATA IN BASE ALL'ENTITÀ DELLO SPOSTAMENTO.

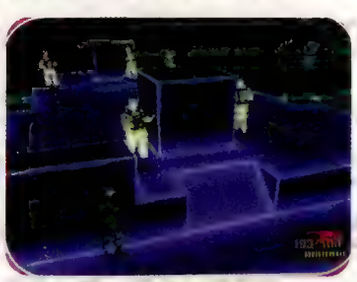
millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 0556581435 - Fax 0556581662
è aperto il nuovo punto vendita
Via Imbriani, 17/r - 50126 Sesto F.no
Tel. 0554226452 - Fax 0554482714
VENDITA PER CORRISPONDENZA
e.mail: millen@hesp.it

NOVITA' PLAYSTATION

DINO CRISIS

JOJO' VENTURE

SOUL OF THE SAMURAI


METAL GEAR SOLID VR MISSION

OFFERTA GIOCHI
PLAYSTATION
A PARTIRE DA LIT.
39.000

DISPONIBILE
NEO GEO POCKET
COLOR

VASTO ASSORTIMENTO SOGGETTI
IN RESINA E VINILE

A PARTIRE DA L. 79.000

VISUALITY

QUESTA IMMAGINE SFRUTTA IL *MB* IN 2D. ESSO È MOLTO PIÙ "ECONOMICO" COME RISORSE DI CALCOLO E DI MEMORIA, E SORTISCE OTTIMI EFFETTI VISIVI. RESTA PERÒ UN TIPO DI EFFETTO CHE NON PUÒ COMPETERE CON IL *MB* 3D IN TERMINI DI FLESSIBILITÀ ED UTILIZZO, ESSENDO LIMITATO A SEMPLICI SPOSTAMENTI ED AGENDO SULL'INTERO FOTOGRAMMA.

un gruppo di astronavi, questo tipo di *MB* non sortisce l'effetto desiderato dato che agisce sull'intero fotogramma.

A questo punto la domanda sorge spontanea: dato che il *MB* 3D è pesantissimo, quello che si vede nelle strabilianti *cut-scenes* di **Metal Gear Solid** e nei mirabolanti *replay* di **Ridge Racer Type 4** è un effetto simile a quello che abbiamo appena visto? La risposta è no.

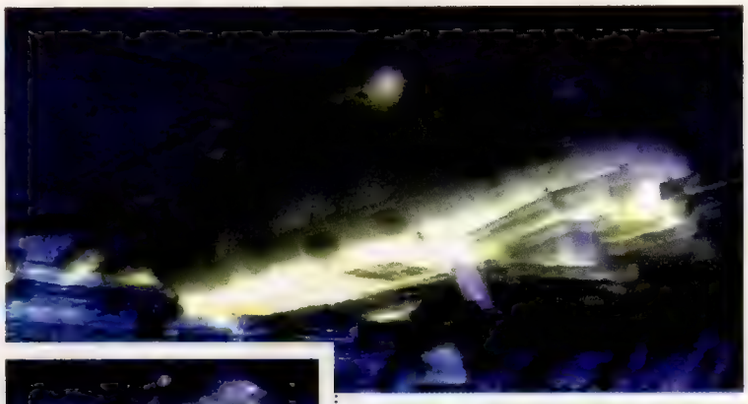
Il motivo è presto detto: con un effetto della qualità e del tipo appena visto, i tempi di calcolo, sebbene minimi, sono ancora sufficientemente elevati da renderne sconsigliabile l'impiego in produzioni videoludiche. Non dimentichiamo che se un gioco "gira" a 60 *frames* al secondo, il processore deve generare un fotogramma completo di tutti gli effetti in un centesimo e mezzo di secondo. Bisogna quindi cercare un compromesso tecnico che permetta di simulare un effetto così spettacolare senza appesantire il processore. In pratica si tratta di realizzare una cosa abbastanza singolare: simulare il *MB* che a sua volta è una simulazione di una proprietà ottica reale.

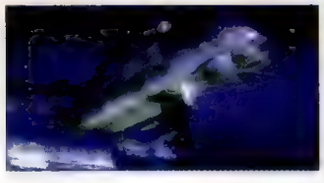
Le tecniche utilizzate dagli sviluppatori a tale scopo sono davvero differenti fra loro, ma hanno un comune denominatore nell'efficacia e nella spettacolarità, almeno su PlayStation.

Il trucco è tanto semplice quanto geniale; per rendere un effetto simile al *MB* vero e proprio, si miscela il fotogramma correntemente visualizzato con un numero stabilito di fotogrammi già renderizzati e precedenti il *frame* corrente. In poche parole, dato che nei *videogame* l'azione è sempre tambureggiante e la risoluzione di solito è enormemente inferiore a quella della pellicola cinematografica, non è necessario realizzare un codice che riconosca da solo le singole parti in movimento. Basta applicare l'artificio appena descritto a tutta l'immagine a video oppure ad un certo numero stabilito di oggetti ai quali si desidera applicare il *Motion Blur*.

Per capire meglio la tecnica utilizzata, riferiamoci ancora una volta all'eccezionale **Metal Gear Solid** (che mi auguro abbiate tutti quanti acquistato). Prendiamo in esame la scena iniziale, con Solid Snake che sfreccia nelle profondità marine steso in un siluro. In questo caso il *MB* è applicato a tutti gli oggetti a video, semplicemente sovrapponendo all'immagine a schermo, fotogramma per fotogramma, i tre o quattro *frame* precedentemente renderizzati. Essi vengono visualizzati in dissolvenza, cioè meno visibili man mano che si allontanano. In pratica ciò che si vede su schermo è la fusione dell'immagine renderizzata normalmente e con la traccia dei fotogrammi precedenti. Per spiegarlo più chiaramente ricorriamo al solito esempio: immaginate di fare un disegno di una sfera su di un lucido (carta semitrasparente). Successivamente, come se foste dei *cartoonist*, realizzate altri due disegni della stessa sfera su due lucidi diversi. Ora sovrapponete i tre fogli semitrasparenti posizionandoli leggermente sfalsati l'uno con l'altro. Osservate il tutto: vedrete una sfera in primo piano perfettamente nitida e due scie progressivamente meno visibili a causa della trasparenza non perfetta della carta che le copre. Avete realizzato qualcosa che rende perfettamente l'idea di come viene ottenuto il *MB* in tempo reale.

IL "*MB* SIMULATO" IN METAL GEAR SOLID. SI POSSONO NOTARE LE VARIE SCIE DEGLI OGGETTI SOVRAPPOSTE AL FINE DI DAR VITA ALLO SPETTACOLARE EFFETTO VISIVO.





LA SCENA DELL'ELICOTTERO IN METAL GEAR SOLID EVIDENZIA IL *MOTION BLUR* SELETTIVO: SULL'ELICOTTERO INFATTI L'EFFETTO È MOLTO EVIDENTE, MENTRE SULLO SFONDO NON È NECESSARIO A CAUSA DEI RIDOTTI MOVIMENTI DI ESSO.

Non dimentichiamo che su PlayStation la dissolvenza mediante *alpha blending* (vedi **Visuality** su **SPC** 58) è un effetto leggero. Utilizzandolo per dissolvere la scia del *motion blur* è pertanto possibile mantenere un buon *frame rate* anche in situazioni abbastanza critiche come, per esempio, lo scontro tra Solid Snake ed il massiccio Metal Gear. In questa maniera si ottiene l'effetto desiderato e si prendono i cosiddetti due piccioni con una fava: si spettacolarizza l'immagine a video in maniera notevole e si coprono eventuali diminuzioni del *frame-rate* ed altre "magagne" grafiche.

In un'altra delle scene iniziali, con Liquid Snake che sale a bordo dell'elicottero Hind, passando in maniera spettacolare da una parte all'altra dello schermo, il *MB* è applicato principalmente sull'elicottero ed in maniera particolare sulle pale di esso. Questo per il semplice motivo che l'elicottero effettua movimenti molto più rapidi, e quindi ha più bisogno del *Motion Blur* rispetto all'immagine di sfondo che si muove più lentamente. Si noti che questo non è determinato in maniera automatica dalla procedura di *MB* (come avviene nei programmi di *rendering* 3D), ma è una scelta effettuata dai programmatori durante la fase di realizzazione del game. Ciò comporta un grosso tempo di sviluppo aggiuntivo (infatti **Metal Gear Solid** è stato rinviato un'infinità di volte), ma è uno dei pochi modi per ottenere un *MB* in tempo reale di alta qualità senza "girare" a 3 *frames* al secondo in bassa risoluzione.

Un altro ottimo esempio di *Motion Blur* in tempo reale effettuato in maniera selettiva è quello che si può ammirare nel bellissimo **Ridge Racer Type 4** di Namco. Lo spettacolare effetto-scia delle luci posteriori delle automobili non è altro che un *MB* applicato solo ad una parte del modello 3D delle vetture ed opportunamente tarato. Al contrario, nel fantastico *replay* del dopogara, è possibile attivare uno spettacolare *motion blur* applicato però all'intero fotogramma.

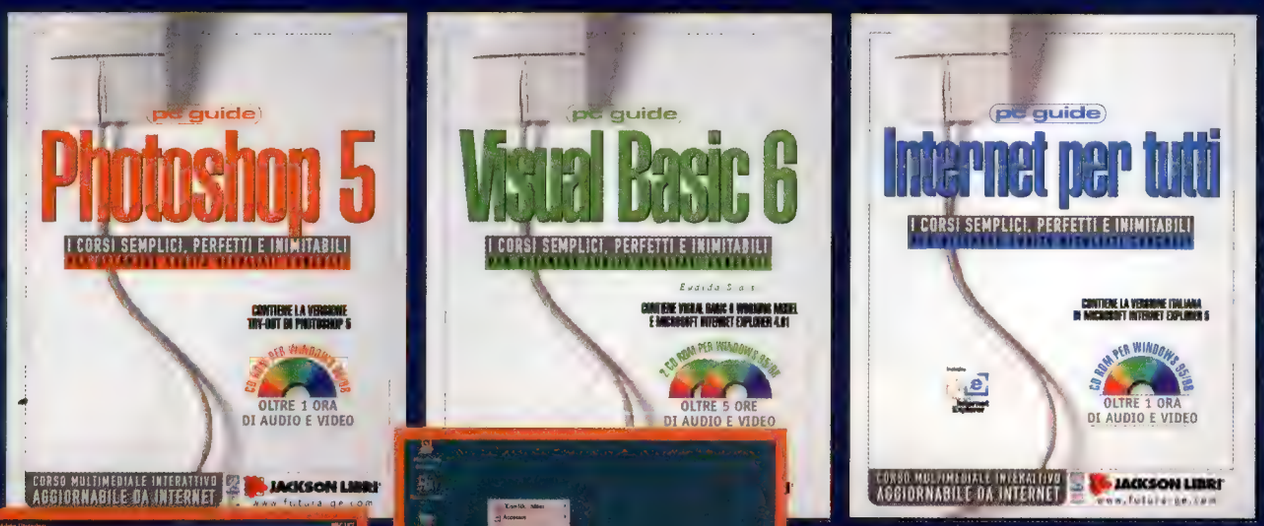
IL FANTASTICO REPLAY DI RIDGE RACER TYPE 4 CI MOSTRA IL *MOTION BLUR* ALL'ENNESIMA POTENZA, MA GLI SVILUPPATORI NE HANNO INSERITO UN TANTINO TROPPO, IL CHE GENERA "SCIE" TROPPO LUNGHE E PERSISTENTI.

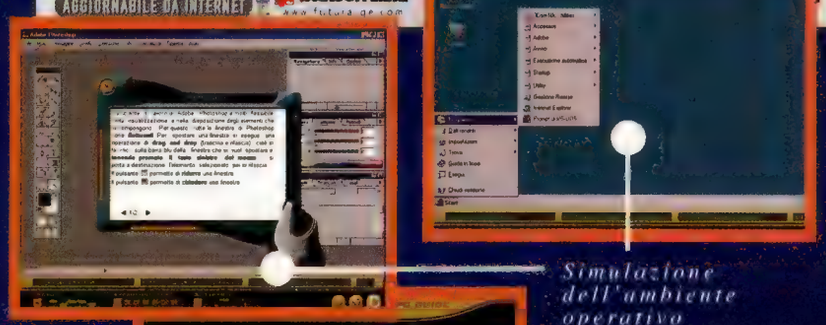
pc guide

I CORSI SEMPLICI, PERFETTI E INIMITABILI

PER OTTENERE SUBITO RISULTATI CONCRETI

3 GUIDE CHE TI ACCOMPAGNANO ALLA SCOPERTA DELLA NUOVA INFORMATICA.





Simulazione dell'ambiente operativo

Video esplicativi di esperti del settore

Esercitazioni svolte direttamente nel programma trattato

Interfaccia semplice ed intuitiva

OLTRE 1 ORA DI AUDIO E VIDEO

Photoshop 5, **Visual Basic 6** e **Internet per tutti** si aggiungono alla ricca collezione delle PC Guide, i corsi multimediali interattivi che ti guidano passo dopo passo all'apprendimento completo dei più importanti programmi per PC, dalla elaborazione di testi fino alla creazione di pagine per Internet. Se sei un principiante, seguendo un procedimento molto semplice e chiaro di autoistruzione, scoprirai in breve tempo tutti i segreti del programma che ti interessa. Se invece hai già una certa esperienza con il programma stesso, potrai passare velocemente a un uso più complesso ed evoluto, scoprendo possibilità che neanche sospettavi.

CORSI MULTIMEDIALI INTERATTIVI AGGIORNABILI DA INTERNET

JACKSON LIBRI®

www.futura-ge.com

GLI EROI DELLE ...

ACTION FIGURES

TI STANNO ASPETTANDO

...SONO DISPONIBILI

CRASH BANDICOOT

TOMB RAIDER

DUKE NUKEM

TUROK

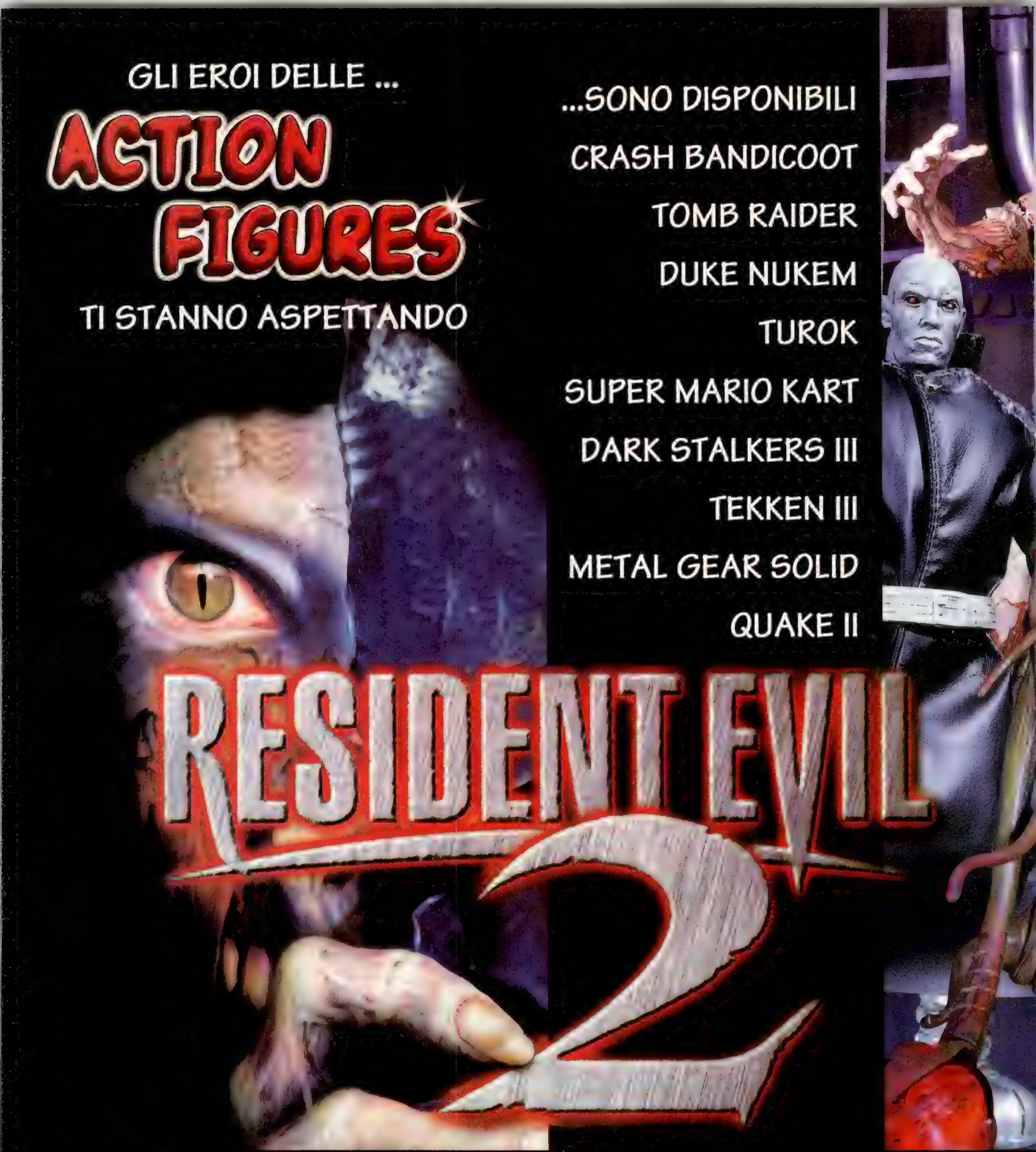
SUPER MARIO KART

DARK STALKERS III

TEKKEN III

METAL GEAR SOLID

QUAKE II



Point
ACTION FIGURES

- AMICI DEL GIOCO s.a.s.
  c.so Roma,48 Moncalieri(TO)
  Tel. 0116068919
- CD ROM-A
  via della Scrofa,55 Roma
  Tel. 066867794
- CENTRO HI-FI
  via Traversini, 1 Bracciano (RM)
- CHIOCCIA LEONILDE
  viale Marconi,277 Roma
  Tel. 065579993
- CRAZY GAMES
  via delle Albizzie,16 RM
  Tel. 0624403128
- DIGITRON 2000 s.r.l.
  via Fiumara, 20 FiumicinoRM
  Tel. 066581909
- FANTASIA
  via S. Francesco Sanremo(IM)
  Tel. 0184530545
- GIOCHERIA LITTLE PEOPLE
  via Casilina Nord,141 Frosinone
  Tel. 0775820083
- GIOCHERIA MOEL
  via C. Augusto,20 Bagni diTivoli
  viale Roma, 110 Guidonia (RM)
- GIOCHERIA MORENA
  via di Torre Morena,66 Roma
  Tel. 0679841508
- GIOCHERIA TUSCOLANO
  via M.F. Nobiliore,58 Roma
  Tel. 0671584836
- GAME GENERATION
  via delle Palme,6a Civita
  Castellana (VT) - Tel.0761513136
- GAME OVER
  via Millesimo,67 Roma
  Tel. 063016892
- GAME PRO
  via Valle Vermiglio,26 Roma
  Tel. 0688327882
- GRUPPO GIRAFFA
  vedere pagine gialle (Lazio)
- IL GIARDINO DEI BALOCCHI
  Circ.ne Gianicolense,252c RM
  Tel. 065827851
- IL VENTO DEL NORD
  via San Biagio Platani ,278b
  Rocca Fiorita (RM)Tel. 062017835
- INSOMNYA
  via Albino Albini,21 Napoli
  Tel. 0815793941
- L' ISOLA CHE NON C'E'
  via Palatina,38 Tivoli (RM)
  Tel. 0774311236
- MARIO E CRASH
  via Ostiense,142 Roma
  Tel. 0657288748
- M. ELETTRONIC s.r.l.
  via M.Rigamonti,100 Roma
  Tel.0651955751
- ODIS s.r.l.
  P.zza Ponte Lungo,31 Roma
  Tel. 067016436
- PELSIA STORE
  via Cattuada,21 Senago (MI)
  Tel. 0299054422

- PERGIOCO
  via S. Prospero,1 Milano
  via Aldrovandi Milano
- PLANET GAMES
  via G.B. Pagano,12 Roma
  Tel. 066620845
- SCACCOMATTO
  via Flavia, 81 Ladispoli (RM)
  Tel. 069949039
- SOFTWARE NEWS SHOP
  via Deledda, 18 Moncalieri (TO)
  Tel. 0116812582
- TOYS & VIDEO GAMES
  viale Dante,13 Cassino (FR)
  Tel. 077622014
- THE GAME
  via Somalia ,112 Roma
  Tel. 068603424
- VIDEO GAMES s.a.s.
  via Maria S.S. Liberatrice,36 (VT)
  Tel. 0761321042
- VIDEO IN 86
  via Attilio Ambrosini,58 Roma
  Tel. 065941513
- VIRTUAL GAME
  via Romana,81 Nettuno(RM)
  Tel. 069806515

Giochitalia®

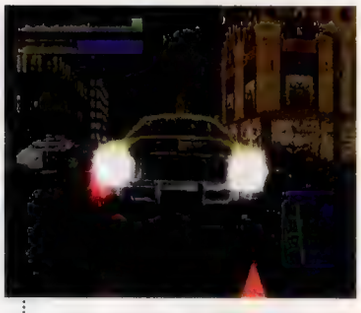
Giochitalia s.r.l.
Roma via Montepulciano, 10/18
Tel. 0670393105 - 0670305454
Fax 0670304778
e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

REVIEW

DRIVER

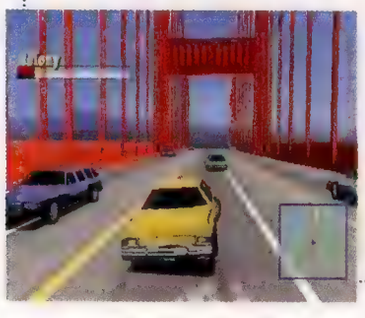
Inseguimenti in auto, malavita organizzata, motori truccati e un inatteso tuffo nell'America degli anni '70: impossibile pensare a credenziali migliori di queste per un videogioco...

Versione:	Europea
Casa:	GT Interactive
Sviluppatore:	Reflections
N°Giocatori:	1
Genere:	Guida



GLI EFFETTI DI LUCE SONO DAVVERO MASSICCI, SOPRATTUTTO QUANDO ALLE AMBIENTAZIONI NOTTURE SI UNISCE LA PIOGGIA COI SUOI MILLE RIFLESSI...

LE CITTÀ DI DRIVER SONO RIPRODUZIONI FEDELI DELLE LORO CONTROPARTI VIRTUALI, CON TANTO DI MONUMENTI, PALAZZI FAMOSI E STRADE PIÙ RAPPRESENTATIVE. IN QUESTE FOTO, AD ESEMPIO, ABBIAMO IL GOLDEN GATE E, A DESTRA, IL DRAGONS GATE DI SAN FRANCISCO.



LE PROPRIETÀ MIRACOLOSE DI un'ambientazione adeguata e di una struttura di gioco articolata e innovativa dovrebbero ormai essere note a qualunque appassionato di videogiochi coscienzioso, nonostante vengano troppo spesso ignorate dai responsabili dei reparti *marketing* dell'interminabile lista di *softco* perennemente impegnate nella produzione di seguiti, aggiornamenti e *lifting* ipertecnologici di un numero limitato di vecchie formule di gioco. Fortunatamente non è questo il caso dei ragazzi di Reflections, che hanno cercato di battere nuove strade in occasione del loro passaggio da Psygnosis a GT Interactive e proprio dalle strade hanno tratto l'ispirazione per **Driver**. Giochi automobilistici come questo in effetti non se ne sono mai visti, con l'eccezione di **Grand Theft Auto** che alla guida vera e propria concedeva comunque ben poco; **Driver** va in ogni caso ben oltre gli standard imposti da **GTA**, riprendendone le basi fondamentali e inserendole in un contesto completamente tridimensionale caratterizzato da una profondità nettamente superiore (nonché da una minore irriverenza nei confronti della legge, visto e considerato che si gioca nei panni di un poliziotto in incognito e non è possibile investire i pedoni, la cui sistematica eliminazione dava addirittura punti extra in **GTA**).

IT'S GONNA BE REAL DISCO!

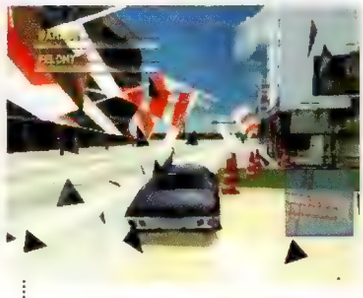
La grande originalità di **Driver**, come sempre accade con le produzioni di qualità, è assolutamente indiscutibile; in pochi avrebbero potuto pensare ad un

gioco di guida con una struttura basata sul completamento di missioni successive perfettamente inserite all'interno di una trama cinematografica, e ancora meno sarebbero state le *softco* in grado di portare su schermo un'idea del genere senza snaturarla o rovinarla irrimediabilmente. A fronte di tali difficoltà diventa ancora più sorprendente l'ulteriore tocco di classe costituito dalla collocazione del gioco negli Stati Uniti degli anni '70, di cui **Driver** riproduce con coerenza gli aspetti fondamentali per l'economia di quella che, in fin dei conti, è una versione interattiva dei celebri film e telefilm polizieschi dell'epoca, immancabilmente basati sugli inseguimenti in auto. E' proprio su questa piacevole sensazione di coerenza, tra l'altro, che i *designers* di Reflections hanno lavorato con maggiore impegno. Dettagli come la segreteria telefonica da cui apprendere informazioni sulle missioni, il test iniziale all'interno di un garage sotterraneo e la completissima sezione dedicata ai *replay* non fanno altro che aumentare esponenzialmente il coinvolgimento e la tanto agognata sospensione dell'incredulità, tanto da superare in alcuni casi la barriera tra le pellicole a cui

Driver rende omaggio e il gioco stesso. Nonostante questa possa sembrare un'esagerazione, sfido chiunque abbia visto almeno una puntata di *Starsky & Hutch* a rimanere impassibile di fronte alle borchie che schizzano via dalle ruote nelle curve affrontate a tavoletta, mentre la gomma bruciata si incolla all'asfalto fumando e mescolando i propri effluvi nefasti con quelli del tubo di scappamento, nel massimo rispetto dei *cop-movies* che impazzavano in TV negli anni in cui anche gli uomini si cotonavano i capelli.

GROOVY, MAN! DO IT AGAIN!

A questo punto il pensiero dei più maliziosi potrebbe andare ai numerosi giochi che nel corso degli anni hanno puntato tutto sulla minuziosa riproduzione di microscopici dettagli (rivelatisi poi inutili ai fini del *gameplay*) per nascondere lacune ben più grandi, ma **Driver** non fa certo parte di questo deprecabile club. I programmatori hanno infatti dedicato la stessa attenzione



tanto ai particolari più piccoli quanto agli elementi più grandi, come testimoniano inequivocabilmente le gigantesche città in cui l'azione si sviluppa. Sostenendo un incredibile sforzo creativo e al tempo stesso "scientifico" il team Reflections ha compresso nella misera memoria di PlayStation le riproduzioni digitali delle aree più famose di Los Angeles, San Francisco, Miami e New York, esibendo per l'ennesima volta un'indiscutibile classe. Anche se parzialmente inficiate dall'inevitabile *pop-up* e dagli ingorghi generati dalle occasionali battute d'arresto dell'algoritmo di IA deputato alla gestione delle auto civili, le strade di **Driver** sono tra le più belle e affascinanti mai proposte da un gioco di guida. Bruciare il semaforo rosso di un caratteristico viale in salita di Frisco, sfiorando nel frattempo un tram e lasciandosi alle spalle un mostruoso incidente causato da una volante della polizia, è una soddisfazione davvero unica, così come è assolutamente unico il modello di guida a cui rispondono tutte le auto, ivi incluse quelle della CPU. Guidando le vetture presenti in **Driver** si ha modo (forse per la prima volta dopo **Gran Turismo** e, in misura minore, **NFS: Road Challenge**) di sentirne il peso spropositato e la conseguente inerzia, entrambi alla base delle frequentissime uscite di curva in derapata a cui solo la grande coppia motrice caratteristica dei motori americani dell'epoca può porre rimedio. Le volanti, del resto, hanno gli stessi identici problemi e può essere davvero esaltante trovarsi faccia a faccia con un'auto della polizia che si imbarca sulle due sospensioni più cariche all'uscita di un incrocio percorso a 120 Km/h con le sirene spiegate.

WE'VE GOT A TAIL, MAN!

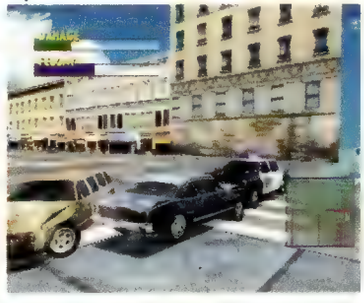
Il quadro degli aspetti positivi di **Driver** viene completato da una serie di particolari solo apparentemente secondari, tra cui spiccano le buone *textures*, gli effetti di riflessione per l'auto del protagonista, l'ottimo algoritmo di illuminazione (particolarmente evidente di notte, grazie alle scie e agli aloni generati da fari e indicatori di direzione), l'elevato numero di elementi interattivi nello scenario e il danneggiamento visibile delle vetture. Si tratta di fattori che per una volta non si limitano a fare da specchietti per le allodole, ma aggiungono qualcosa di tangibile ad un titolo che in definitiva, oltre che per l'effettiva qualità dell'impianto di gioco e per la buona carica d'innovazione, è importante anche perché segna il ritorno in grande stile di un gruppo storico come Reflections. Qualcuno potrebbe trovare **Driver** ripetitivo a lungo andare (anche se i simpatici sottogiochi inseriti dai *designers* dovrebbero poter ovviare al problema), mentre altri potrebbero ritenerlo un po' troppo difficile ed esigente in determinate occasioni, ma in linea di massima dovrebbero essere davvero in pochi a correre il rischio di subire una cocente delusione in seguito all'acquisto del gioco. I responsabili di **Driver** hanno l'indiscutibile merito di essere riusciti ad amalgamare in modo quasi perfetto il divertimento puro, la spettacolarità e l'atmosfera, pensando prima al gioco vero e proprio e solo in un secondo momento alle questioni strettamente tecniche. Si tratta di un approccio ai videogiochi che potremmo definire in stile anni '80, e che poche *softco* purtroppo seguono al giorno d'oggi; non ci rimane quindi che sperare in un consistente successo commerciale per il gioiello di Reflections, i cui eventuali incassi record potrebbero spingere parecchie grandi case a riconsiderare i propri metodi e le proprie politiche di mercato.

Erik Pede

VOTO **90%**

A GIUDICARE DA QUESTE IMMAGINI, RISULTA DAVVERO DIFFICILE CREDERE CHE I PROGRAMMATORI SIANO GLI STESSI DEI DUE DESTRUCTION DERBY, VERO?

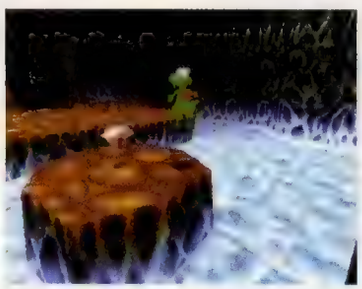
SFUGGIRE AI POLIZIOTTI NON È SEMPRE UN'IMPRESA FACILISSIMA, SPECIE QUANDO SI È INSEGUITI DA UN PLOTONE DI SBIRRI, PROPRIO COME DAN ARKROYD E JOHN BELUSHI IN *THE BLUES BROTHERS*...

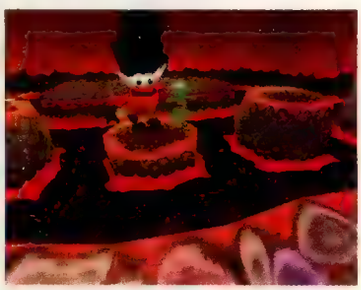


CROC 2

Niente idraulici o bambini per i *platform game* disponibili su PlayStation, ma solamente animali. Dopo Crash, Gex e Spyro è (ancora) la volta di Croc. Il simpatico coccodrillo torna a far visita ai possessori della console Sony con questa seconda ed emozionante avventura.

IL PESCE GIGANTE! ECCO UN NEMICO DIFFICILE DA SCONFIGGERE, ANCHE PERCHÉ OLTRE AD ATTACCARLO, DOVRETE CONTROLLARE CONTEMPORANEAMENTE IL PALLONE AEROSTATICO.





Versione:	Europea
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform

AL CONTRARIO DI QUANTO ACCADE alla maggior parte dei coccodrilli, che concludono la propria esistenza sotto forma di piccole borsette oppure vengono trasformati in attrazioni turistiche all'interno delle numerose riserve nazionali sparse in tutto il mondo, Croc ha sempre vissuto in maniera felice: cresciuto con amorevole cura dai Gobbos, una strana razza che, fisicamente, ricorda una pallina da tennis completamente ricoperta di pelo, il piccolo coccodrillo è anche riuscito a salvare questa razza dalle grinfie del Barone Dante, malvagio personaggio che, per qualche motivo inspiegabile, voleva rapire tutti i piccoli Gobbos. Ora Croc è atteso da una nuova ed importante missione, ovvero la ricerca dei propri genitori naturali, ricerca resa più difficile e pericolosa dal ritorno del malefico Barone che, una volta ripresosi dalla prima sconfitta, ha arruolato nuove truppe ed è pronto a battagliare l'amabile rettilone.

NEL NEGOZIO DI SWAP MEET PETE SI POSSONO TROVARE OGGETTI MOLTO UTILI... PECCATO CHE SIANO ANCHE ABBASTANZA COSTOSI!

EVITARE I DANTINI È MEGLIO CHE ATTACCARLI: IN QUESTO CASO AGGRAPPATEVI E SUPERATE IL MALEFICO POZZO PIENO DI PERICOLOSI SPUNTONI.

CROCODILE DUNDEE

La trama, abbastanza semplice, e l'approccio grafico, in puro stile cartoonesco, sembrano indirizzare **Croc 2** verso un pubblico giovane, quindi meno esperto, ma quest'impressione viene smentita una volta iniziata una partita. Il livello di difficoltà è infatti abbastanza elevato e per riuscire a superare alcuni passaggi è necessario, oltre ad una buona dose di intuito, anche un pizzico di fortuna. Sono diversi gli aspetti che rendono **Croc 2** più impegnativo rispetto ad altre produzioni del genere: oltre a livelli strutturati con cura e ricchissimi di insidie ambientali (spuntoni, salti nel vuoto & C.) sono diversi i nemici presenti che, malgrado un *look* decisamente colorato e carino, non si comportano in maniera molto educata quando riescono ad avvicinarsi al piccolo coccodrillo. La presenza poi di un nuovo personaggio, Swap Meet Pete, gestore dell'unica catena di negozi presenti nella terra dei Gobbos, aggiunge maggiore profondità al gioco: al contrario di quanto accade nella maggior parte dei *platform game*, in cui gli oggetti acquistabili hanno più o meno tutti la stessa utilità, in **Croc 2** bisogna guardare con attenzione ciò che si può comprare e decidere con molta cautela. Dilapidare la propria riserva di cristalli per prendere un

potenziamento, per poi scoprire che per arrivare a una piattaforma a prima vista irraggiungibile era sufficiente acquistare un trampolino oppure un teletrasporto può essere fastidioso e, soprattutto, costringe a nuove e pericolose ricerche nel tentativo di scovare nuovi cristalli da utilizzare per comprare il giusto *gadget*. Le difficoltà iniziali sono quindi notevoli, ma con un po' di costanza e allenamento si possono imparare tutte le tecniche disponibili, ed è solo a questo punto che vengono messi in risalto tutti i pregi di **Croc 2**; il divertimento è garantito infatti dalla presenza di una struttura ben congegnata, con livelli ampi e da una lunga serie di diversivi che incrementano la varietà. Il piccolo coccodrillo infatti, durante la propria ricerca familiare si imbatterà in gare automobilistiche e di barche, in corse a perdifiato a bordo di una palla di neve o in evoluzioni aeree su un pallone aerostatico, senza considerare che, oltre che nel ritrovamento dei genitori, Croc sarà impegnato anche nel salvataggio dei piccoli Gobbos e nella battaglia a distanza con il malvagio Barone Dante.

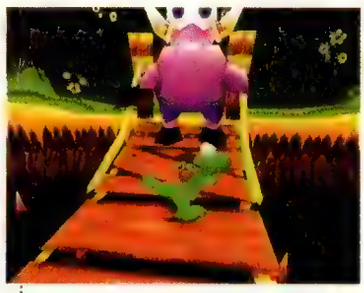
CRIC & CROC

Oltre alla struttura di gioco, un altro elemento che colpisce di **Croc 2** è la notevole cura nella realizzazione tecnica: il pianeta dei Gobbos infatti è coloratissimo (a volte anche troppo...) e può contare su una buona varietà di ambientazioni, tutte ricche di dettagli e particolari.
Ovviamente questo particolare grafico sarebbe passato in secondo piano se le animazioni di Croc e dei vari nemici non fossero state all'altezza della situazione: fortunatamente i programmatori di Fox Interactive hanno svolto un lavoro più che pregevole anche in questo settore e, grazie anche all'utilizzo di un numero di poligoni decisamente superiore rispetto al proprio predecessore, **Croc 2** può contare su animazioni sempre fluide e impeccabili. Tutta questa cura e attenzione nei dettagli, con l'inserimento di un gran numero di elementi poligonali, ha però causato degli scompensi a livello grafico, resi evidenti dal *pop-up* che affligge abbastanza chiaramente alcune ambientazioni: si tratta ovviamente di un difetto fastidioso, anche se questo problema viene notato più da un eventuale spettatore che da colui che sta giocando. Durante una partita a **Croc 2** infatti, la concentrazione è sempre posta sul personaggio principale, sugli oggetti e sui nemici che si trovano nei paraggi, dato che anche la più piccola distrazione può risultare fatale. **Croc 2** è quindi un *sequel* di ottima fattura che, pur sfruttando i protagonisti e la struttura base del proprio predecessore, riesce a distaccarsi da esso e a proporre una struttura di gioco più varia e interessante. Il titolo di Fox Interactive non raggiunge i livelli qualitativi dei vari **Crash 3**, **Spyro** e **Gex: Deep Cover Gecko**, ma grazie alla presenza di una serie di interessanti caratteristiche, ampiamente descritte nella recensione, rappresenta una validissima alternativa ai titoli sopracitati, adatta soprattutto, al contrario di quanto potrebbe sembrare da una prima e rapida analisi più ad un pubblico esperto che a giocatori giovani e alle prime armi, che potrebbero rimanere frustrati dalla difficoltà di alcuni passaggi.

Marco Ravetto

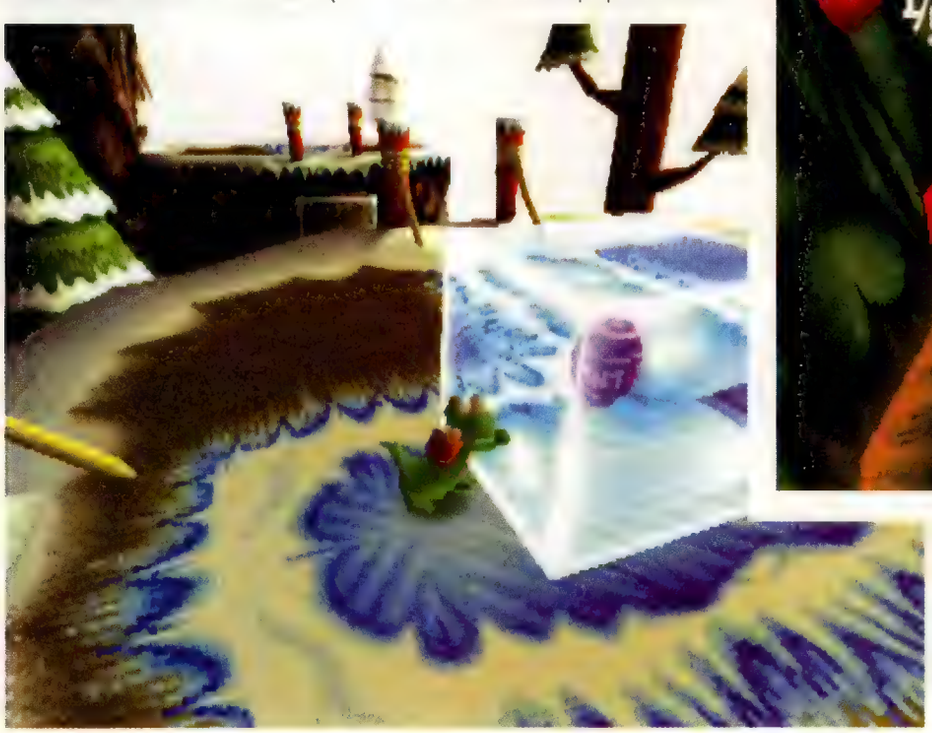
VOTO **83%**

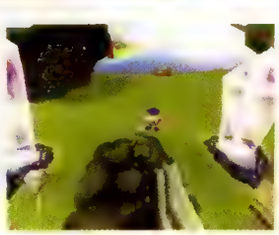
NON LASCIATEVI INGANNARE DALLE NOTEVOLI DIMENSIONI DI QUESTO MOSTRO: SI TRATTA INFATTI DI UNO DEGLI AVVERSARI PIÙ SEMPLICI DA SCONFIGGERE.

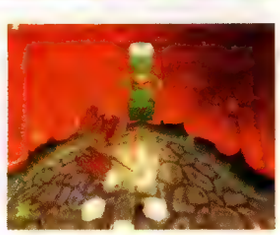


TUTTI I NEMICI POSSONO ESSERE ALLONTANATI CON IL COLPO DI CODA, ATTACCO CHE TUTTI GLI APPASSIONATI DI CROC GIÀ BEN CONOSCONO.

IN UNO DEI LIVELLI CROC DEVE INSEGUIRE UN TRENO CHE È STATO DIROTTATO DA UN SEGUACE DEL BARONE DANTE.







UM JAMMER **LAMMY**

Un cane dedito al rap e privo della terza dimensione, una platea di rinoceronti, rospi, rape e zucchine, un gatto bassista e una cipolla karateka... Benvenuti nello stupefacente (?) mondo di **Um Jammer Lammy**...

Versione:	Giapponese
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Rhythm game

I MILKCAN SONO ARRIVATI... PEARL JAM, COMINCIATE A TREMARE!!!

C'È CHI SOSTIENE CHE IL VIDEOGIOCO moderno, così come lo intendiamo noi oggi, sia destinato ad un lento ma progressivo oblio. Forme di intrattenimento più avanzate, anche grazie all'evoluzione tecnologica, prenderanno il posto dei classici *shoot'em up* o dei *platform*, in direzione di un nuovo concetto di *videogame*. Alla luce del panorama monocorde cui si assiste negli ultimi anni la prospettiva sembra racchiudere un fondo di logica; ma ogni tanto qualche anima vagante riscopre la passione per l'idea e propone stimolanti novità sul mercato videoludico. E' successo nel 1996 con **Parappa the Rapper**. Oggi esce il secondo episodio della serie: **Um Jammer Lammy**. Epica svolta destinata ai libri? Assolutamente, solo un altro gioco brillantemente vestito a festa... Ma non perdiamoci in meditazioni, preparate il senso critico... Venghino siore e siori, andiamo ad iniziare...

MAN OF GOLDEN WORDS...

Parappa the Rapper offriva ai videogiocatori alienati di tre anni fa la possibilità di prendere il controllo vocale di un cane rapper, regolarmente munito di cappellino in tono, con l'obiettivo di guidarlo attraverso il suo percorso verso la fama. Lo scopo del gioco era quello, quadro dopo quadro e canzone dopo canzone, di premere a tempo debito i tasti del *pad* Sony, in modo da esibirsi in un rap degno di nota e di punteggio. **Um Jammer Lammy** non si discosta di molto dal proprio predecessore: la struttura di gioco è

SCENOGRAFIE POLICROME, PERSONAGGI ANIMALI E VEGETALI ANTROPOMORFI E CONCITATA STRUTTURA DI GIOCO FANNO DI QUESTO UM JAMMER LAMMY UN TITOLO ADATTO AI BAMBINI... OLTRE CHE A PARANOICI E PSICOTICI...

rimasta infatti identica, nonostante su questo fossero in pochi a nutrire dei dubbi. Gli sviluppatori Sony e il *visual designer* Rodney Greenblat hanno invece messo le mani su altri aspetti del famoso *rhythm game*. Hanno così subìto prematura sostituzione sia il personaggio principale (si utilizza in questo caso l'agnellina Lammy), sia lo strumento in dotazione, visto che una chitarra elettrica sostituisce la semplice voce adoperata tre anni fa. Ma che non si scoraggino i fans italiani di Parappa (noi che non ci facciamo mai mancare niente): il cane parlante che aveva lasciato sgomenti i videogiocatori più legati alla tradizione non è stato abbandonato in questa nuova edizione, tutt'altro. Terminando normalmente il gioco con Lammy avrete infatti la possibilità di affrontare ogni quadro, in ogni modalità di gioco, col vostro pulcioso beniamino, usufruendo al tempo stesso di nuovi arrangiamenti, più *hip-hop style*, su cui sbizzarrirvi con il vostro estro vocale. E c'è da dire che la scelta di "emarginare" Parappa nella seconda metà di **Um**

Jammer Lammy, a rischio dell'impopolarità, ha portato a discreti miglioramenti nel titolo Sony. Principalmente, grazie alla versatile chitarra di Lammy, è stato possibile inserire brani dei generi più diversi, a differenza del primo episodio nel quale l'utilizzo della voce restringeva il campo all'hip hop o al raggae. Rispetto a **Parappa** sono state inoltre estese le possibilità di improvvisazione (già notevoli, comunque), tanto che la sequenza regolare di tasti mostrata dalla CPU può essere talvolta considerata indicativa; ed è stato rivisto il sistema dei

punteggi e delle valutazioni, ancorati su valori generalmente fissi nel primo episodio. Questo porta alla possibilità di performare assolo più o meno complessi nella speranza di essere premiati in termini di punteggio, tenendo comunque conto, in ogni momento, dei tasti in corso di utilizzo e del tempo del brano. Ma dove una valutazione di merito umana non ha dubbi spesso non arriva il codice di un videogioco: scordatevi quindi controtempi o ritmi con doppia cassa alla Pantera, **UJL** preferisce in genere tempi regolari o pseudo tali, con criteri di giudizio che talvolta lasciano interdetti. Basti pensare che, in caso di emergenza, vale spesso la pena di procedere ad un ritmato pestaggio dei tasti, il più delle volte prolifico in termini di *score*. Proprio per questo motivo raramente è dato di sapere come sia andata la *performance* prima che venga assegnato il punteggio; cosa che, negli *stage* più avanzati può portare a crisi minatorie contro gli stimatissimi programmatori. Onorabilissimi, per carità, ma delle volte...

STARDOG CHAMPION...

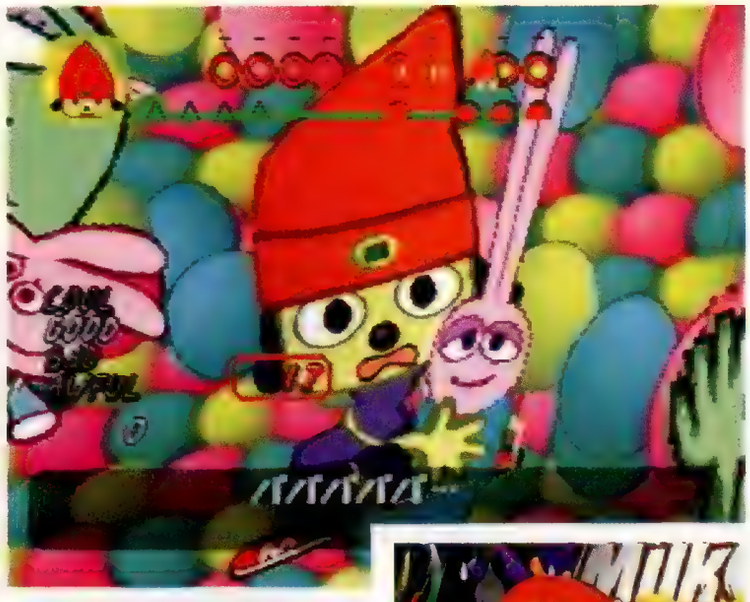
La quantità di nuove opzioni inserite in **Um Jammer Lammy** autorizza senza dubbio alla definizione di *"deluxe version"* rispetto al primo **Parappa**. Laddove quest'ultimo offriva solo sei quadri, da affrontare unicamente nella modalità in singolo, **UJL** dispone infatti di 7 *stages*, giocabili sia da soli che con un amico (o con la CPU), in modalità *Versus* o *Co-operative*. Non solo, come già detto gli stessi quadri sono affrontabili anche utilizzando il buon vecchio Parappa, in tutte e tre le modalità e con nuovi arrangiamenti. Ma è senza dubbio il gioco in *multiplayer* la caratteristica distintiva di questo **Um Jammer Lammy.** La modalità *co-operative*, pur rappresentando il minimo sindacale di gioco in coppia, soddisfa facilmente e inevitabilmente chiunque abbia un amico con cui litigare, permettendovi di esibirvi alternativamente (una sequenza di tasti l'uno, lungo tutto il "pezzo") allo scopo di accumulare punti comuni. Ancora più appassionante il *versus mode*, strutturato in effetti in maniera identica al precedente, ad eccezione del ben congegnato sistema di punteggio. Nella fattispecie ogni contendente inizierà il brano con 300 punti quindi, dopo che ambedue si saranno esibiti in una sequenza di tasti, la CPU provvederà a calcolare la differenza tra i punteggi: il vincitore si vedrà assegnata tale cifra di punti che, allo stesso tempo, verrà sottratta allo sconfitto. La vittoria sarà chiaramente stabilita dai due punteggi finali, salvo che uno degli aspiranti Malmsteen (o Ice Cube, fate voi) non scenda, prima del termine del brano, a zero punti oppure al di sotto del livello *awful*, nell'insindacabile giudizio del computer. Questo assicura risse da hooligan con i vostri amici del cuore e meravigliosi lanci di sedie contro il mobilio circostante... Veramente fantastico!

ANIMAL FARM...

Un concetto chiaro: **Um Jammer Lammy** rappresenta la naturale evoluzione del **Parappa the Rapper** uscito all'incirca tre anni fa. E questo, soprattutto per chi è alla scellerata ricerca di succose novità, dovrebbe rendere chiare le cose. In senso assoluto niente da dire: la grafica, abbastanza pulita e definita, fa il suo lavoro d'intrattenimento. Il sonoro, a parte qualche marginale voce gracchiante, entusiasmerebbe per qualità, se tutto questo non si fosse già sentito e risentito. Di certo ottima la cura dei vari FMV (a parte forse gli ultimissimi) che accompagnano una trama parecchio esile, ma con spiazzanti spunti umoristici. Così come inattaccabile il lavoro di *character designing*: anche stavolta, infatti, Rodney Greenblatt ha colpito nel segno, creando personaggi degni del primo episodio (nonostante il migliore rimanga senza dubbio l'incommensurabile Chop Chop Master Onion). Stesso discorso per le musiche, forse ancora migliori e senz'altro più varie di **Parappa the Rappe**r, al limite della registrazione su cassetta per l'ascolto in automobile... Le aggiunte, invece, sono quelle pretese a gran voce da tutti coloro che apprezzarono il primo episodio, trovandolo però incompleto: un numero maggiore di *stages*, due ottime modalità di gioco in coppia e una rinnovata varietà nei brani. La presenza della possibilità di *"bending"* delle note attraverso L2 e R2, e la presenza di *goodies* quali distorsori, *wah-wah* o *harmonizer* (da ottenere completando i quadri e da inserire con il tasto SEL, seppur apprezzabili, denunciano forse la volontà dei programmatori di aggiungere il maggior numero possibile di elementi, per farsi "perdonare" la poca innovatività rispetto al primo episodio. Il livello di difficoltà, definibile come "facile-andante-ma-a-tratti-inspiegabilmente-frustrante-penso-che-lancerò-via-il-pad" non aiuta il gioco a ergersi ad esperienza videoludica dell'anno: potreste finire alcuni *stages* in due minuti e rischiare il ricovero da esaurimento in altri, per poi blastarli fortunosamente alla partita successiva... E non è uno scherzo! Di certo **Um Jammer Lammy** rimane un'affascinante sfida per coloro che non abbiano mai giocato *the episode one*, mentre rappresenta la degna risposta per tutti gli appassionati del *rhythm-game* che, a suo tempo, fu certamente il più schizzato del globo. A tutti gli altri non consiglierei di comprare a prezzo pieno (molto pieno... ehm...) un gioco che potrebbero finire in pochi giorni, salvo che non abbiano molto spesso a disposizione qualcuno da sfidare nella modalità in coppia, cosa che alzerebbe notevolmente l'appetibilità di **Um Jammer Lammy**. Poche storie ragazzi, anche **Parappa** è andato, sprofondato nel baratro dei giochi non più innovativi. Fatevene una ragione e, di certo, vivrete meglio. Mentre qualcuno continua a parlare di *retrogaming*...

Ivan Fulco

VOTO **82%**



●-PAUSA-▲-✕-✕-PAUSA-●-PAUSA-PAUSA-■-L2-✕-▲... ARGH, HO BISOGNO DI UN'ASPIRINA!

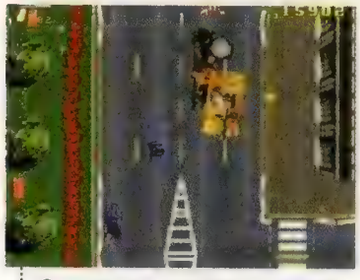
LAMMY CON CHOP CHOP MASTER ONION, IL PERSONAGGIO PIÙ OLEZZANTE DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI (E CHE NON SI OFFENDA CHUCK ROCK!)

REVIEW

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

In attesa di **Grand Theft Auto 2** gustiamoci la nuova produzione di Take 2, che altro non è se non una serie di missioni aggiuntive per la più famosa simulazione automobilistico-criminale disponibile su PlayStation.

Versione:	Europea
Casa:	Take 2
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione



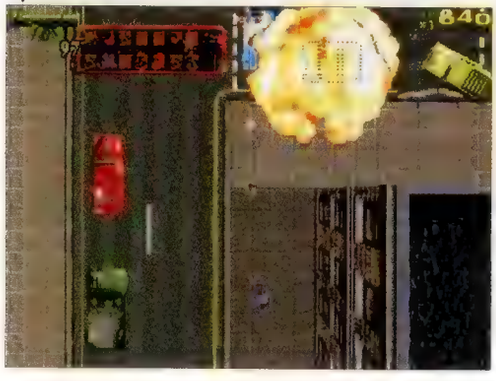
GLI ABITANTI DEL QUARTIERE, DISTRATTI DALLA MACCHINA DI AUSTIN POWERS, NON NOTANO UN ENORME MEZZO GIALLO CHE STA DEVASTANDO TUTTO CIÒ CHE SI TROVA SULLA PROPRIA STRADA...

SE AVETE APPREZZATO GRAND THEFT Auto e avete ancora voglia di esibirvi in evoluzioni automobilistiche e malefatte di ogni tipo, causando incidenti di vario genere, allora potrete trovare in **Grand Theft Auto - Mission Pack #1: London 1969** il prodotto adatto alle vostre esigenze. Il titolo di Take 2 infatti, com'è facilmente intuibile dal nome, aggiunge una lunga serie di missioni inedite al gioco originale, missioni ambientate nella Londra degli anni '60. Questa scelta è decisamente azzeccata, dato che consente di visitare nuove ambientazioni e di guidare vetture davvero mitiche, quali la storica Aston Martin di 007, la Jaguar E, la Mini o addirittura i leggendari taxi neri e i pullman turistici a due piani. Per contro, non è presente alcun tipo di novità a livello strutturale rispetto alla prima versione di **GTA**, proprio perché, trattandosi di un semplice *data disk*, i programmatori hanno voluto "solamente" aggiungere dei livelli senza modificare la natura del gioco. Purtroppo però, se a prima vista sembra che tutti i pregi dell'originale siano rimasti intatti, ad un'analisi più attenta appare invece evidente come qualcosa sia andato perso; la struttura delle missioni in **GTA: London 1969** non è molto convincente, forse a causa della persistente sensazione di *deja-vu* che accompagna lo svolgimento di una partita, e il livello di difficoltà non ci è parso calibrato in maniera impeccabile. In **Grand Theft Auto** infatti, le insidie diventavano sempre maggiori man mano che si progrediva nel corso del gioco, con le macchine della polizia che cercavano in tutti i modi di fermare la nostra folle corsa; in questo *data disk* invece sembra quasi che i poliziotti siano sempre impegnati nella pausa del tè, tanto che è facile fuggire impuniti anche dopo aver causato danni e stermini nelle centralissima Oxford Street. Luci e ombre caratterizzano anche la realizzazione tecnica: pur potendo contare su ambientazioni abbastanza accurate e ricche di dettagli, il titolo Take 2 mostra evidenti lacune soprattutto per quanto riguarda la definizione delle vetture, che in alcuni casi sembrano quasi delle macchie di colore piazzate nel bel mezzo della strada. Accompagna il tutto una colonna sonora in stile funky che si mantiene sempre su livelli discreti, senza però raggiungere picchi qualitativi particolarmente elevati. L'elemento di maggiore interesse di **Grand Theft Auto - Mission Pack #1: London 1969** è quindi il prezzo, abbastanza contenuto trattandosi di un *data disk* (e in ogni caso dovrete possedere anche il primo **GTA** per poter sfruttare questo *mission pack*); proprio per questo motivo, in attesa del *sequel* vero e proprio, tutti coloro che hanno apprezzato **Grand Theft Auto** dovrebbero prendere in considerazione l'acquisto di questo titolo, tenendo comunque a mente che non sono presenti novità di rilievo in queste missioni ad ambientazione londinese.

Marco Ravetto

VOTO **74%**

OCCHIO: PER GIOCARE A GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 È OBBLIGATORIO POSSEDERE ANCHE L'ORIGINALE GRAND THEFT AUTO.



SE I POLIZIOTTI SI AVVICINANO TROPPO, ASPETTATE CHE ESCANO DALLE LORO MACCHINE, QUINDI PARTITE E COLPITELI.

EVIL ZONE

Stufi dei soliti *beat'em up* tutti uguali e stereotipati?
Niente paura, ecco a voi uno strano picchiaduro "*manga style*" che farà la gioia di tutti i fan degli *anime* giapponesi.

L'INCREDIBILE SPETTACOLARITÀ DI ALCUNI *ULTIMATE ATTACK* DÀ ORIGINE A SEQUENZE CHE NON HANNO NULLA DA INVIDIARE NEMMENO AI MIGLIORI *BEAT'EM UP* IN 2D.

VISTO CHE IL MERCATO PLAYSTATION È ormai saturo di picchiaduro in 3D, cloni più o meno spudorati dei vari **Tekken**, al fine di pubblicare un prodotto dotato di una certa originalità e comunque in grado di destare l'attenzione degli utenti, questo mese Titus ci propone con **Evil Zone** un titolo che, se in prima analisi potrebbe apparire piuttosto anonimo o comunque incapace di elevarsi dalla massa, ad un esame più approfondito evidenzia diverse note positive, mettendo in luce, grazie ad alcune trovate assai azzeccate, buone qualità, soprattutto sotto l'aspetto del *gameplay*. Già dal FMV introduttivo è possibile notare numerosi riferimenti al mondo degli *anime* nipponici: in pratica, assistendo a tale filmato (peraltro ottimamente realizzato) vi sembrerà di trovarvi davanti alla sigla iniziale di un episodio di *Ken il Guerriero* o di qualche altra mitica serie di cartoni animati giapponesi. Le modalità di gioco alle quali è possibile accedere dalla schermata delle opzioni sono in linea di massima le stesse rinvenibili in altre produzioni analoghe: oltre ad una partita in singolo (*1 Player*) potrete quindi dare inizio ad un torneo contro avversari umani (*2 Players*) o al classico *Story Mode*, dove tra un combattimento e l'altro potrete andare a scoprire gli antefatti della vita di ciascuno dei dieci personaggi disponibili all'interno del gioco. Le ultime due modalità disponibili sono il *Survival* ed il *Practice Mode*, che vi consentiranno rispettivamente di partecipare ad una specie di gara di resistenza (similmente a quanto avveniva anche negli ultimi due episodi di **Tekken**) e di allenarvi, al fine di migliorare le vostre tecniche di combattimento, sfogando le vostre ire represse su uno *sparring partner* comandato dalla CPU. Il gioco in sé consiste in un singolare mix tra i moderni picchiaduro dell'ultima generazione (anche in **Evil Zone** si è deciso di ricorrere all'utilizzo della grafica in 3D con annessa telecamera virtuale che si muove intorno ai protagonisti a seconda delle situazioni rappresentate) e i classici *beat'em up* in 2D sul genere della saga di **Street Fighter**, dai quali probabilmente i programmatori hanno preso ispirazione per la meccanica di combattimento e la realizzazione delle varie mosse speciali e *combo*. Se infatti durante i primi minuti di gioco, l'apparente eccessivo "conformismo" dell'azione potrebbe impressionarvi negativamente, vi basterà impegnarvi nell'esecuzione di qualche *Ultimate Attack* per trovarvi di fronte a incredibili spettacoli pirotecnici, degni dei migliori picchiaduro in 2D targati SNK o Capcom. Addirittura, alcune mosse speciali sono a tal punto coreograficamente dotate da poter essere paragonate, pur con le debite proporzioni, ad alcune evocazioni di "guardiani" viste nei migliori RPG disponibili per PlayStation. Vi potrà dunque capitare di assistere alla formazione di enormi crateri in mezzo all'area di gioco o al quasi completo oscuramento (con un effetto in stile "arrivo dell'Apocalisse") di quest'ultima, in preparazione di qualche attacco particolarmente micidiale. Da segnalare è anche il riuscito effetto scia di persistenza, prodotto dai vari personaggi sullo schermo durante i propri spostamenti, che contribuisce a dare un'ulteriore impressione di dinamicità alle già frenetiche fasi di combattimento. Il sistema di controllo è decisamente elementare. Basti dire che, degli otto tasti del joypad PlayStation in questo caso ne vengono utilizzati solamente due: uno per gli attacchi e l'altro per le parate. Le mosse speciali, quindi, si ottengono eseguendo determinate sequenze con la croce direzionale, subito prima o durante la pressione del pulsante di attacco. Bisogna dire che tale metodo di controllo, pur risultando assai efficace e *user friendly* nelle prime partite grazie alla sua immediatezza, evidentemente diventa alla lunga abbastanza limitante a causa della scarsa varietà di mosse eseguibili. In ogni caso il titolo si rivela sempre abbastanza divertente e giocabile (in particolare nelle sfide tra avversari umani), soprattutto per coloro che non hanno grandi esperienze nel campo dei picchiaduro. Per concludere, l'unica grossa nota negativa di **Evil Zone** è forse costituita dall'aspetto grafico assai spartano (le *texture* dei personaggi sono scarsamente definite, mentre i fondali evidenziano sforzi un po' limitati a livello di programmazione) che, soprattutto durante le prime partite, potrebbe far storcere il naso agli utenti più esigenti.

Igor Berzi

I PERSONAGGI DISPONIBILI SONO SOLTANTO DIECI, MA OGNUNO DI LORO È DOTATO DI UN NOTEVOLE "CARISMA"... ER...

Versione:	Europea
Casa:	Titus
Sviluppatore:	Yuke's
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

VOTO **80%**

LE BARRE VERTICALI AI LATI DELLO SCHERMO, OLTRE A INDICARE LA QUANTITÀ DI ENERGIA RIMANENTE PER I PERSONAGGI CONSENTONO, UNA VOLTA AL MASSIMO, DI ATTIVARE GLI *ULTIMATE ATTACK*.

REVIEW

SPORTS CAR GT

Non passa mese senza che qualche *software house* lanci sul mercato una nuova simulazione automobilistica... E' ora la volta di EA, che con **Sports Car GT** ci offre la possibilità di utilizzare alcune tra le più potenti (e costose) vetture sportive del mondo.

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Automobilistico

SPORTS CAR GT, COME INDICA IL nome stesso, offre ai giocatori la possibilità di prendere il controllo di oltre 50 tra le più veloci automobili attualmente in circolazione: partendo dalla stratosferica F1 GTR di McLaren, regina incontrastata del parco macchine del titolo Electronic Arts, si passa a un impressionante cast di supporto che comprende BMW M3, Mustang Saleen, Porsche 911, Mercedes CLK e molto altro ancora. Allettante? Non proprio. Infatti, mentre nella realtà solo un pazzo (o una persona senza patente) potrebbe rifiutare un giro di prova su uno di questi bolidi, su PlayStation gli appassionati del genere non dovrebbero avere dubbi e preferire ancora **Gran Turismo**; malgrado il numero di mezzi disponibili sia discreto (non a livello del titolo di Yamauchi o del suo imminente seguito, comunque) e il controllo sia abbastanza accurato, il *look* del titolo EA è decisamente povero e poco curato e, più in generale, diversi aspetti della simulazione mostrano lacune abbastanza evidenti. Per prevalere in un settore così ricco di concorrenti e di titoli di qualità, è ormai necessario realizzare un gioco quasi perfetto, e prodotti quali **Sports Car GT** vengono ben presto dimenticati, schiacciati dalle produzioni più importanti. In ogni caso, anche se come appena accennato il settore in cui sono riscontrabili le maggiori lacune di **Sports Car GT** è la realizzazione tecnica, bisogna sottolineare che per quanto riguarda il sistema di controllo e le opzioni di gioco la situazione è decisamente migliore. La modalità principale di gioco è rappresenta dalla *Carriera*, in cui, partendo dalla classe più bassa e potendo utilizzare solamente le vetture meno potenti bisogna riuscire, vincendo ogni gara, a conquistare il passaggio alla classe successiva nonché a guadagnare i soldi che devono essere spesi per potenziare diverse caratteristiche tecniche del proprio bolide (freni, sospensioni, motore e molto altro). Da sottolineare che per ogni classe esiste un livello di potenziamento massimo, che non può essere superato. Questa trovata, inserita probabilmente per evitare la creazione di vetture troppo potenti, fallisce miseramente nel proprio intento dato che, soprattutto nelle classi più basse, elaborando la macchina con attenzione in poche gare si potrà contare su un mezzo potentissimo, e gli avversari diventeranno solo dei piccoli puntini visibili a distanza nello specchietto retrovisore. Se invece volete provare subito il brivido di controllare le vetture più costose, potete indirizzarvi verso la modalità di gioco *Arcade* in cui, gareggiando attraverso otto percorsi sparsi tra l'Europa e il Nord America, avrete modo di selezionare la vostra macchina tra le più potenti a disposizione nel gioco. Non manca poi l'opzione in doppio che rappresenta uno dei punti di forza di **Sports Car GT**, soprattutto per la quasi totale mancanza di rallentamenti, scatti e perdi-

COM'È ORMAI CONSUETUDINE IN QUESTO GENERE DI GIOCHI, LE GARE SI SVOLGONO CONTRO CINQUE AVVERSARI CONTROLLATI DALLA CPU.

ta di fluidità nello *scrolling*; la sfida in questa modalità di gioco è garantita soprattutto dalla presenza di un avversario umano dato che, anche se l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU è abbastanza elevata (non è raro vedere due avversari che si tamponano e si colpiscono per conquistare una posizione), non è particolarmente difficile prevalere. Globalmente buono il giudizio sul sistema di controllo, che riesce a riprodurre abbastanza fedelmente i comportamenti di una vettura da corsa: le sgommate, i colpi di coda e le sbandate sono all'ordine del giorno e per riuscire a controllare ogni bolide nel migliore dei modi è necessario imparare a conoscerne le caratteristiche peculiari.

IL PEGGIO

L'aspetto peggiore di **Sports Car GT** è certamente la realizzazione tecnica che, soprattutto per quanto riguarda la grafica, mostra evidentissime lacune: la fluidità e la velocità dello *scrolling* infatti sono state ottenute a discapito del livello di dettaglio, con piste abbastanza povere e globalmente poco curate. Il fondo viene poi raggiunto dal *replay* che, nel tentativo di emulare quello splendido di **Gran Turismo**, riesce ad ottenere l'unico risultato di far venire il mal di testa al giocatore: le telecamere infatti, probabilmente per aggiungere un tocco di originalità, sono state schiaffate in posizioni abbastanza insolite, ma, malgrado questa scelta, non riescono a catturare l'interesse dello spettatore. Più positivo, o forse sarebbe meglio dire meno negativo, il giudizio per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro: oltre a poter contare su musiche abbastanza adatte al genere, l'audio è caratterizzato dai soliti rombi di motore e da qualche rumore che sottolinea eventuali scontri con vetture avversarie. Il problema principale che affligge **Sports Car GT** è quindi semplice: il titolo di Electronic Arts è divertente da giocare, ma non piacevole da vedere. Se su PlayStation non fossero disponibili simulazioni automobilistiche di qualità, allora questo difetto potrebbe anche passare in secondo piano, ma visto il livello della concorrenza è impossibile giustificare e comprendere la presenza di tale problema. E' tutto sommato un vero peccato, dato che la struttura di gioco e il sistema di controllo sono ben congegnati e garantiscono ore di divertimento sia in singolo che in coppia; **Sports Car GT** è quindi un titolo consigliato a chi ama le corse automobilistiche e non si preoccupa più di tanto del fattore estetico o, più semplicemente, agli appassionati che vogliono assolutamente provare tutte le produzioni del genere.

Marco Ravetto

VOTO **70%**

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI PILOTI CONTROLLATI DALLA CPU È NOTEVOLE: RALLENTATE TROPPO E VERRETE SUPERATI IN POCHI SECONDI. INOLTRE GLI INFAMONI NON SI FANNO AFFATTO SCRUPOLI E PER PASSARVI SONO DISPOSTI ANCHE A RISCHIARE UN INCIDENTE.

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

PSX JAP

ACE COMBAT 3	TEL.
GEPPY X	149.000
THE KING OF FIGHTER 98	149.000
GUNGAGE	149.000
GAMESTAT	149.000
SUPER ROBOT S.	TEL.
DR. SLUMP	149.000
OMEGA BOOT	149.000
SUIKODEN II	149.000
FINAL FANTASY VIII	TEL.
EVIL ZONE	149.000
CAPCOM 1,2,3,4,5	149.000
R TYPE DELTA	149.000
BUGY	149.000
RIDGE RACER 4	149.000
BLOODY ROAR 2	149.000
CIRCADIA	149.000
OVER BLOOD 2	159.000
MARVEL VS STREET F.	149.000
SUPER ROBOT F FINAL	TEL.
BASS LANDING+CANNA	299.000
DINO CRISIS	149.000
MARIONETTE COMPANY	149.000
ARMORED CORE 3	149.000
VAMPIRE SAVIOR	149.000
3D FIGHTING MAKER	149.000
CINEMA	149.000
MICRONAUTI	149.000

PSX USA

LUNAR	TEL.
STAR OCEAN	TEL.
SOUL REAVER	119.000
SILENT HILL	129.000
QUAKE 2	119.000
CARMAGEDDON 2	119.000
ARMY MEN	119.000
MARVEL VS STREET F.	119.000
METAL GEAR SOLID	139.000
PARASITE EVE	139.000
WWF ATTITUDE	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
SYPHON FILTER	129.000
XENOGEARS	139.000

PSX PAL

METAL GEAR SOLID	109.000
MONACO GP2	105.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
NEED FOR SPEED 4	99.000
POY POY 2	99.000
GEX 3	99.000
DRIVER	TEL.
BUST A MOVE 4	89.000
RETRO FORCE	99.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
WAR ZONE 2100	99.000
TSTREET SKETERS	99.000
TOMB RAIDER 3	105.000

Dreamcast

USA VERSION

DISPONIBILI SEX-GAMES MANGA NON CENSURATI INTERAMENTE IN INGLESE

NBA IN THE ZONE '99

Se eliminassimo le simulazioni di basket dalla *line-up* Playstation, il numero dei titoli disponibili per la console Sony si ridurrebbe drasticamente. A rimpolpare ancor di più questa categoria ci pensa ora Konami, con il nuovo episodio della serie **In The Zone**...

Versione:	Americana
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

LA GARA DEL TIRO DA TRE PUNTI È BEN STRUTTURATA E, SOPRATTUTTO IN FINALE, NON È SEMPLICE OTTENERE SUBITO RISULTATI ESALTANTI...

Si ringrazia **BG Games** per il gioco.

MALGRADO IL FATTO CHE TUTTI GLI episodi di **In The Zone** siano produzioni di buon livello, in cui la realizzazione tecnica è accompagnata da una struttura di gioco abbastanza convincente, la serie cestistica di Konami non è mai riuscita a diventare il top del genere, sia per l'aggueritta concorrenza portata da Electronic Arts e Sony (rispettivamente con **NBA Live** e **Total NBA**) che per il ripetersi costante di alcuni difetti. Difetti purtroppo presenti anche nell'edizione '99 che, pur potendo contare su nuove animazioni realizzate con la tecnica del *motion capture*, su nuovi schemi e su alcune modalità di gioco inedite, risente ancora di alcune imprecisioni a livello strutturale, che causano fastidiosi inconvenienti nel corso di una partita. Iniziamo però con l'esaminare le novità presenti in **In The Zone '99**, partendo dalle due prove che solitamente precedono l'*All Star Game*, ovvero la gara del tiro da tre punti e quella delle schiacciate.

SLAM DUNK

La gara del tiro da tre punti non rappresenta una novità in questo genere di giochi, anche se l'approccio utilizzato dai programmatori Konami ha reso questa prova più interessante e complessa rispetto alle altre versioni disponibili: per realizzare un canestro è necessario premere il tasto di tiro mentre il cursore, che si muove sulla barra posta nella parte destra dello schermo, si trova (a seconda che si stia giocando il quarto di finale, la semifinale oppure la finale) nelle ultime tre, due oppure nell'ultima tacca. Questo significa che, se al primo turno è semplice ottenere grandi risultati, nell'incontro finale solo i giocatori più precisi e esperti avranno modo di ottenere dei punteggi dignitosi. Meno interessante, anche se sicuramente più spettacolare a vedersi, è la gara delle schiacciate, evento che si riduce ad un semplice esercizio mnemonico: prima di ogni evoluzione viene mostrata su schermo una sequenza che dev'essere ripetuta correttamente se si vuole vedere una giocata spettacolare; sbagliate la sequenza e potrete ammirare una normale schiacciata a due mani che, oltre a non essere particolarmente spettacolare, influirà in maniera negativa sul vostro punteggio. Per uniformarsi alla stagione NBA attualmente in corso poi, i programmatori di Konami hanno deciso di inserire un calendario ridotto, composto cioè da sole 50 partite, oltre alla pos-

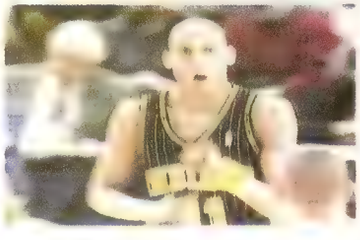
...MENTRE QUELLA DELLE SCHIACCIATE SI RIDUCE SOLAMENTE A UNA BANALE MEMORIZZAZIONE DI UNA COMBINAZIONE DI TASTI.

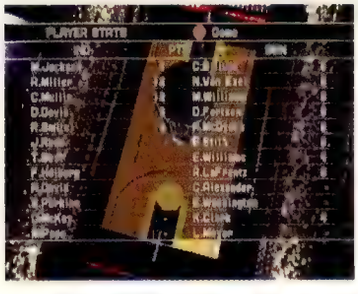
sibilità di esibirsi in incontri amichevoli, di cimentarsi direttamente nei *play-off* oppure di controllare le selezioni dei migliori giocatori dell'est e dell'ovest in un vero e proprio *All Star Game*. Numerosissime sono poi le opzioni di gioco che, a seconda del settaggio, consentono di creare sia delle partite regolari che degli incontri privi di qualsiasi tipo di regole; oltre alle classiche infrazioni dei 24 o dei 3 secondi, si possono disattivare anche le rimesse laterali, l'infrazione di campo e, più in generale, qualsiasi tipo di giocata scorretta. Giocando con tutte le regole attivate appaiono subito evidenti i diversi pregi di **In The Zone '99**, ma al tempo stesso vengono a galla anche tutti i difetti che caratterizzano il titolo Konami. Nessuna osservazione negativa può essere fatta per quanto concerne la realizzazione tecnica, veramente impeccabile: le animazioni dei giocatori sono tra le più fluide che ci sia mai capitato di vedere in questo genere di giochi e la possibilità di apportare cambiamenti alle visuali presenti, decidendone lo zoom e l'altezza, garantisce la presenza di un numero praticamente infinito di inquadrature tra cui trovare la propria preferita. Il sonoro si avvale della collaborazione di Ray Clay, voce della NBA che commenta in puro stile americano ogni canestro e azione degna di nota, oltre ai soliti effetti "da palazzetto". Meno positivo invece il giudizio sulla struttura di gioco, che alterna elementi di grande interesse con particolari che ci hanno lasciato abbastanza perplessi: pregevole l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU, che si spostano adattandosi allo schema selezionato e che si comportano come dei veri cestisti, eseguendo blocchi, correndo velocemente in contropiede e, generalmente, piazzandosi nelle giuste posizioni senza intralciare, con inutili spostamenti e movimenti imprevisti, gli uno-contro-uno. Sono presenti in totale sei formazioni offensive e quattro difensive, adatte a qualsiasi situazione di gioco e a qualsiasi stile di pallacanestro vogliate utilizzare per la vostra squadra; bisogna però sottolineare che, al contrario di quanto accade nella NBA, in cui un centro dominante è in grado da solo di decidere le partite e di devastare le difese avversarie, nel titolo Konami il reparto che, se sfruttato correttamente, riesce a portare i risultati maggiori è quello degli esterni. Selezionando formazioni forti nel tiro da tre punti, come ad esempio Indiana (ottima con Reggie Miller e Chris Mullin) si riescono a segnare canestri dalla distanza con estrema facilità, facendo semplicemente girare la palla e concludendo appena si apre un minimo spiraglio; se consideriamo che avvicinandosi a canestro può capitare spesso, soprattutto se non si riesce a battere l'avversario diretto, di subire una poderosa stoppata, è facile capire come si crei un certo scompenso tra la difficoltà di segnare dalla distanza oppure da vicino. E' anche vero che con un po' di allenamento si possono eseguire schemi ben congegnati e, grazie anche alle finte disponibili, non mancano le possibilità di eseguire schiacciate spettacolari, ma è altrettanto innegabile che nei momenti di difficoltà siapiù comodo ricorrere a un tiro da tre piuttosto che rischiare un'entrata. Pur rimanendo un titolo divertente, è evidente che **In The Zone '99** esce sconfitto dal confronto con le migliori produzioni del genere, in particolar modo con gli ultimi due episodi di **Total NBA**; anche se i miglioramenti rispetto alle precedenti edizioni sono visibili, soprattutto nella realizzazione tecnica, il titolo Sony offre ancora una maggiore varietà e una struttura più fedele alla realtà.

Marco Ravetto

VOTO **86%**

IL TIRO DA TRE PUNTI È UNO DEI METODI PIÙ SICURI PER REALIZZARE UN CANESTRO.





LE GIOCATE PIÙ SPETTACOLARI SONO RIPROPOSTE DAL REPLAY AUTOMATICO O POSSONO ESSERE RIVISTE UTILIZZANDO QUELLO MANUALE.

ACTUA **ICE HOCKEY** 2

Vi siete stancati di partecipare sempre e costantemente al campionato NHL e volete affrontare una nuova sfida? Allora è giunto per voi il momento di prendere parte alla GHL, ovvero la Gremlin Hockey League!

Versione:	Europea
Casa:	Gremlin
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

CAMBIATE LE VOSTRE TATTICHE PER ADATTARVI ALLE CARATTERISTICHE DELL'AVVERSARIO O, PIÙ SEMPLICEMENTE, ALLO STILE DEI VOSTRI GIOCATORI.

COME ACCADE IN QUASI TUTTE LE SIMULAZIONI SPORTIVE, SONO PRESENTI DIVERSE VISUALI.

BENVENUTI NEL MONDO DELL'HOCKEY su ghiaccio, uno degli sport a squadre più veloci e dinamici che esistano: in pochi minuti di gioco si possono vedere decine di tiri, parate strepitose, contropiedi fulminanti, scontri più o meno duri e, perché no, anche risse sanguinose con due o più giocatori che si menano fino a quando il malcapitato arbitro di turno riesce (in alcuni casi a rischio della propria incolumità fisica) a dividere i contendenti per spedirli in panca puniti. Gremlin ha cercato di catturare tutti questi elementi in **Actua Ice Hockey 2**, ultima produzione della divisione sportiva della casa inglese, produzione che può contare, oltre che sullo stesso motore grafico utilizzato per **Actua Soccer 3** (fatto che spiega il *look* a tratti "granuloso"), su animazioni realizzate tramite l'ormai comunissima, ma sempre valida, tecnica del *motion capture*. I programmatori inglesi si sono avvalsi ancora una volta della collaborazione degli Sheffield Steelers, formazione che milita nel campionato di serie A inglese per cercare di realizzare un titolo accurato e ricco di dettagli tattici e tecnici. A conferma di quanto appena scritto, abbiamo la presenza del mercato scambi, utilizzabile per sostituire i giocatori che non si utilizzano, nonché di schermate dedicate alla strategia di gioco, in cui è possibile settare una serie di parametri e organizzare alcune tattiche da utilizzare poi in partita. Dopo aver scelto la propria formazione preferita (con i nomi dei giocatori storpiati rispetto a quelli reali) e a quale tipo di competizione partecipare, una presentazione in stile televisivo vi introdurrà all'incontro, con il telecronista che indica i punti di forza e quelli deboli delle due formazioni che si stanno per affrontare; discreta la cura dei particolari in questa sezione, anche se, dopo pochi incontri, non esiterete a saltarla bellamente per passare alla "fase calda" del gioco, ovvero l'incontro. La partita si sviluppa in maniera rapida e fluida, con i giocatori che pattinano, tirano, passano e si colpiscono in maniera quasi impeccabile, grazie alla presenza di animazioni curate sin nei minimi dettagli; incomprensibile invece la collisione dei poligoni, con il *puck* che non entra praticamente mai in contatto con la mazza, il portiere o la mano dell'arbitro. Questa pecca a livello grafico rappresenta il principale difetto di **Actua Ice Hockey 2**, titolo che può annoverare tra i propri pregi anche il sonoro, realizzato utilizzando una nuova tecnica denominata *Ambient Realism*, che "adatta" gli effetti a ciò che sta accadendo in campo. Nel confronto con il dominatore del genere, ovvero **NHL '99** di Electronic Arts, il titolo Gremlin esce sconfitto, seppure non in maniera umiliante; alcuni particolari devono essere ancora migliorati per arrivare alla qualifica di capolavoro, ma tutto sommato siamo sulla buona strada.

Marco Ravetto

VOTO **78%**

CON IL PORTIERE INSPIEGABILMENTE A METÀ CAMPO, SARÀ FACILE PER L'ATTACCANTE SPEDIRE IL PUCK NELLA PORTA SGUARNITA.

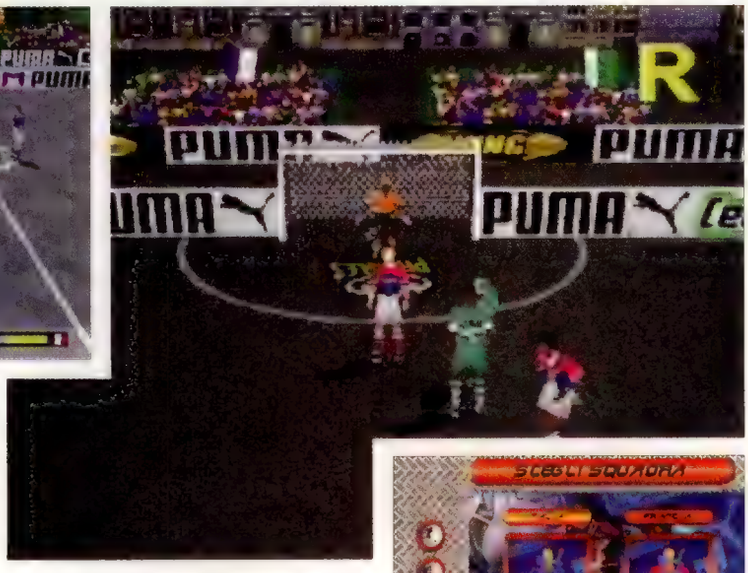
PUMA **STREET** SOCCER

Quella che i programmatori partenopei di Pixelstorm ci propongono
è un'interpretazione del calcio quantomeno originale, ma sarà anche divertente?

UNA VOLTA FATTA L'ABITUDINE ALLE simulazioni calcistiche "regolari" e ai loro ventidue uomini che si danno battaglia in uno stadio di notevoli dimensioni, passare ad una versione ridotta dello stesso sport può essere un'esperienza traumatica. Le partite di **Puma Street Soccer** vengono infatti giocate all'interno di campi decisamente più piccoli del normale, circondati oltretutto da barriere alte più o meno un metro (contro le quali è possibile far rimbalzare la palla) e allestiti nelle zone più disparate di un'ipotetica città virtuale, con ambientazioni che vanno dal classico incrocio stradale al parcheggio per auto, passando per un molo gremito di spettatori. L'unico aspetto in comune tra i campi disponibili è quindi la totale assenza del manto erboso, sostituito da superfici come il legno e l'asfalto su cui andranno a sbucciarsi le ginocchia due squadre composte da appena quattro uomini per parte, uno dei quali ovviamente posto a difesa della propria piccola porta (circondata tra l'altro da un'area semisferica all'interno della quale è vietato l'ingresso ai giocatori avversari). Questa nutrita lista di originali caratteristiche porta automaticamente ad una struttura di gioco insolita, da cui deriva l'approccio traumatico citato in apertura; adattarsi a moduli tattici nettamente più frenetici e meno organizzati di quelli richiesti dalle normali simulazioni calcistiche può infatti rivelarsi più difficile del previsto, soprattutto per via del ridotto numero di uomini in campo.

LA GESTIONE DEI REPLAY È COMPLETA, MA NON FA CERTO GRIDARE AL MIRACOLO DOPO I FASTI DI GRAN TURISMO...

Le sottili strategie e le fitte reti di passaggi a cui ci ha abituato **ISS Pro 98** non hanno del resto ragione di esistere nelle minuscole arene di **Puma Street Soccer**, in cui il modo migliore per arrivare a rete consiste nella maggior parte dei casi in una breve corsa solitaria lungo le barriere a bordo campo, da concludere con un tiro diretto in porta o più raramente con un passaggio smarcante. Altri aspetti peculiari del gioco sono rintracciabili nella presenza di alcuni calciatori famosi in tutto il mondo (si tratta presumibilmente di clienti storici Puma) e nel sistema di gestione dei tiri, il cui realismo è stato sacrificato in favore dei colpi speciali occasionalmente concessi ai giocatori (in questi casi la palla viaggerà a velocità supersonica facendo sfoggio di una pirotecnica scia infuocata). Tutto questo è potenzialmente interessante fino al momento in cui si prende in mano il joypad e ci si scontra inevitabilmente con quelli che sono i problemi maggiori del gioco, a partire da un quadro opzioni così scarno da poter essere definito imbarazzante. Le competizioni offerte da questo prodotto sono in effetti le solite, tra cui una coppa e un campionato, ma le poche squadre a disposizione e le scarsissime possibilità di personalizzazione finiscono per danneggiare la longevità di **Puma Street Soccer** in tempi brevissimi. La qualità del gioco vero e proprio, da parte sua, è altalenante e denota probabilmente una certa fretta nella fase finale dello sviluppo. La grafica e le animazioni,



più che dignitose nella maggior parte dei casi, non riescono a far dimenticare la monotonia della telecronaca e l'intempestività del sistema di controllo, soggetto a reazioni non sempre fulminee e globalmente impreciso. Sono inoltre fastidiose le frequenti *défaillance* dell'algoritmo di intelligenza artificiale, particolarmente carente per quanto riguarda i portieri delle squadre controllate dai giocatori umani, mentre sono da imputare a un utilizzo non sempre coerente dei colori di sfondo i problemi di visibilità della palla nelle fasi più frenetiche degli incontri. Ciò che manca a **Puma Street Soccer**, in fin dei conti, è la solidità delle migliori simulazioni di calcio tradizionale, da sempre forti di un sistema di controllo rapido e preciso e di una struttura più che collaudata; ogni tentativo volto a rinnovare un genere ormai troppo affollato come quello calcistico è senza ombra di dubbio da lodare, ma in questo caso specifico la realizzazione e la giocabilità non si sono purtroppo dimostrate all'altezza delle ottime intenzioni dei coraggiosi programmatori nostrani.

Erik Pede

VOTO **64%**

Versione:	Europea
Casa:	Sunsoft
Sviluppatore:	Pixelstorm
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

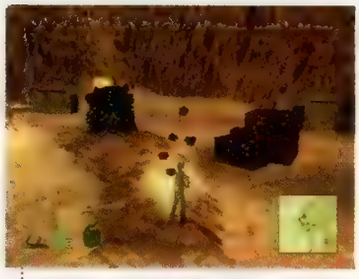
I MURETTI A BORDO CAMPO DIVENTANO TRASPARENTI IN SITUAZIONI COME QUESTA PER PERMETTERE DI SEGUIRE LA PALLA.

REVIEW

ARMY MEN 3D

Le simulazioni belliche sono solitamente una categoria molto "seriosa", in cui ogni elemento viene rappresentato con estrema cura e dovizia di particolari. A portare una ventata di novità in questo settore ci pensa 3DO con **Army Men 3D**...

Versione:	Americana
Casa:	3DO
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione



QUESTO CODARDO MARRONCINO VI STA COLPENDO NASCOSTO DIETRO ALCUNE CASSE... SCAPPATE IMMEDIATAMENTE, PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI.

ARMY MEN 3D NON È UN TITOLO DI guerra "normale", fatto che appare evidente sin dai primi istanti di gioco: il protagonista dell'avventura infatti, l'eroico soldato che deve sbaragliare le linee nemiche, affrontando ogni genere di insidia pur di riuscire a portare a termine la propria missione, altro non è che un soldatino di plastica, come quelli che molti di voi (soprattutto chi ha già passato da tempo la ventina) avranno utilizzato per simulare, nel bel mezzo della cameretta, sfide e battaglie tra le truppe verdi e quelle marroni. La scelta di utilizzare soldatini fatti di plastica viene evidenziata sin dall'inizio ed è messa in risalto anche dalle morti dei nemici che, colpiti da una granata, si divideranno in mille pezzi, mentre, bruciati da un lanciafiamme, si scioglieranno fino a formare una massa informe di plastica.
Escludendo quest'elemento, **Army Men 3D** rimane un titolo d'azione ad ambientazione bellica abbastanza classico, discretamente divertente, ma che risente di alcuni difetti abbastanza rilevanti.
Oltre ad una realizzazione tecnica non certamente impeccabile, soprattutto per quanto riguarda la cura dei dettagli e dei fondali, incredibilmente poveri, i programmatori hanno commesso alcuni errori a livello strutturale. Ciò che non ci ha convinto, in primo luogo, è il numero di azioni a disposizione e la mancanza di alcuni movimenti basilari. In parole povere Serge (è questo il nome del nostro eroe) può correre, strisciare, lanciarsi a destra e sinistra per evitare i colpi nemici, ma non può saltare. Assurdo, soprattutto se consideriamo che, per raggiungere una zona difesa da un piccolo muretto, o addirittura da alcuni sacchi di sabbia, bisogna girarci attorno, rischiando di esporsi agli attacchi dei soldati avversari e di fallire una missione per questo motivo. **Army Men 3D** manca poi di quegli elementi necessari a garantire una longevità elevata: una volta svanita la novità iniziale, non impiegherete molto a notare che, rispetto alle altre produzioni del genere, il titolo di 3DO manca di profondità ed è globalmente troppo semplice. Tra gli elementi più positivi invece bisogna certamente annoverare la possibilità di controllare un buon lotto di mezzi, quali jeep, carri armati e camion, che rendono l'azione più varia e interessante, e la presenza di un discreto numero di missioni, tutte ben strutturate e discretamente varie, anche se il compito da portare a termine è praticamente sempre lo stesso, ovvero sconfiggere le forze avversarie e conquistare nuovi terreni. **Army Men 3D** è un titolo solo discreto quindi, che manca di quelle caratteristiche necessarie a mantenere il giocatore incollato allo schermo per un lungo periodo di tempo. Chi si vuole avventurare per la prima volta in questo genere di giochi potrà trovare nel prodotto di 3DO una buona introduzione, mentre gli appassionati faranno meglio a dedicarsi a produzioni più consistenti.

Marco Ravetto

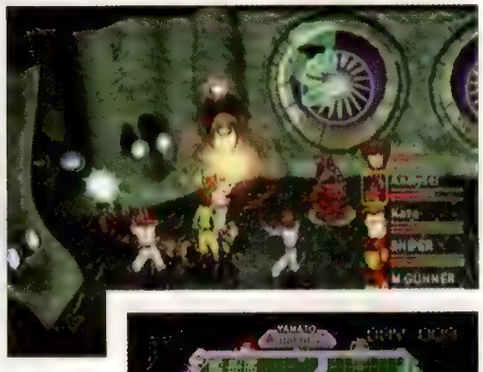
DI SOLITO UNA PICCOLA JEEP DI PLASTICA NON SERVIREBBE MOLTO IN GUERRA, MA IN **ARMY MEN 3D** SI PUÒ RIVELARE FONDAMENTALE...

VOTO **68%**

SPACE BATTLESHIP **YAMATO**

Addio Terra! La nostra nave inizia il viaggio. Attraverso l'Universo fino a Iskandar, portando il destino del pianeta sulle nostre spalle, ora noi decolliamo. Ritorneremo senza fallire, rispondendo alla folla agitata con dei sorrisi.

Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulazione



PER I PIÙ SMEMORATI BANDAI HA INSERITO DELLE ICONE CHE MOSTRANO I COMPITI DI OGNI MEMBRO DELL'EQUIPAGGIO.

TUTTO È STATO STUDIATO NEI MINIMI DETTAGLI, SUSUMU PUÒ ESSERE ASSEGNATO AL COSMO ZERO E MANDATO AL COMANDO DELLE TIGRI DELLO SPAZIO!

TRASMESSA PER LA PRIMA VOLTA IN Giappone nel lontano 1974, *Ucchu Senkan Yamato* (*La Corazzata Spaziale Yamato*, *Starblazers* in Italia) è universalmente considerata come una delle pietre miliari della storia dell'animazione nipponica. Il fascino della trama, la qualità dei disegni e la splendida colonna sonora interamente orchestrale erano fino a quell'epoca impensabili per una produzione televisiva. Con il passare degli anni, nuovi film e serie televisive hanno sempre mantenuto alta la popolarità del capolavoro di Leji Matsumoto, come conferma questa nuova produzione Bandai. Ispirato all'omonimo gioco prodotto nel 1992 da Human per PC-Engine, **Space Battleship Yamato** per PlayStation è un'accurata simulazione di nave spaziale che vi permette di rivivere gli episodi della prima serie televisiva. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di raggiungere il pianeta Iskandar e portare sulla Terra il Cosmo DNA entro un anno, pena la morte del nostro pianeta a causa delle radiazioni. A parte gli ovvi pericoli di un viaggio interstellare, l'ostacolo più pericoloso è rappresentato dalle forze di Gamilas, fermamente intenzionate a impedirvi di giungere a destinazione. Come nella precedente simulazione per PC-Engine, il controllo della nave avviene impersonando i vari membri dell'equipaggio. Attraverso un menù rappresentante i volti dei personaggi, potete accedere a tutte le funzioni della Yamato: rotta, controllo di tiro, radar, hangar, squadre di riparazione e produzione delle armi, infermeria... Ogni parte della nave è sotto il vostro controllo! Una volta assegnati gli ordini all'equipaggio, il gioco passa interamente in tempo reale. Le scelte da voi effettuate vengono mostrate mediante accurate riproduzioni poligonali dei mezzi e delle navi della serie, che si daranno battaglia nello spazio profondo. In qualunque momento è possibile interrompere il gioco per assegnare nuovi ordini oppure controllare direttamente le armi della nave. Solo quattro sono infatti i sistemi d'arma assegnabili alla CPU; gli altri devono essere gestiti manualmente. L'elemento più esaltante di **SBY** è la notevole libertà lasciata al giocatore nella scelta della rotta: siete infatti voi a decidere quale via sfruttare per raggiungere i punti prestabiliti sulla mappa e quando usare il balzo iperspaziale per guadagnare tempo. Troppe battaglie con il nemico o una rotta sbagliata e per la Terra sarà la fine! E' quindi essenziale controllare costantemente la posizione delle navi avversarie sul radar e studiare il percorso più breve per ogni destinazione. Per rimanere fedele alle vicende narrate nella serie animata, Bandai ha inoltre aggiunto numerosi eventi speciali. Tra questi vi sono scontri a terra, sempre gestiti in tempo reale, fra i membri dell'equipaggio e le truppe di Gamilas. Durante queste battaglie il compito del giocatore è quello di indicare i vari bersagli ai propri uomini ed assicurarsi che eseguano gli ordini impartiti; si tratta comunque di un semplice sottogioco dalla meccanica estremamente semplificata. A differenza di molte delle produzioni dedicate alle serie animate nipponiche, Bandai ha curato ogni dettaglio in modo da assicurarsi la maggiore fedeltà possibile all'*anime*. La grafica, per quanto non priva di difetti, consente comunque di godere a pieno delle prodi gesta della Yamato. La visuale di gioco è interamente gestibile dal giocatore che può ingrandire o ruotare a piacimento l'oggetto inquadrato. Impeccabile invece la parte audio con colonna sonora ed effetti identici a quelli della serie. Le sequenze in *full motion*, realizzate appositamente per il gioco, costellano l'intera durata del viaggio, meravigliando il giocatore per la loro qualità visiva. L'unico neo è costituito dalle frequenti pause di caricamento che avvengono ogni qualvolta si accede al menù delle opzioni; nulla però che un appassionato non possa ignorare. Ciò che invece può essere d'ostacolo è il testo in giapponese. Una volta comprese le varie funzioni dei membri dell'equipaggio, la gestione della nave non risulta estremamente complessa. I veri problemi sono dati da alcuni eventi speciali. Per chi non conosce la lingua, l'unica possibilità è quella di andare a tentativi. **Space Battleship Yamato** è il sogno di ogni fan della serie animata. Se non vi sentite parte di questa categoria però, rivolgetevi altrove.

Diego Cortese

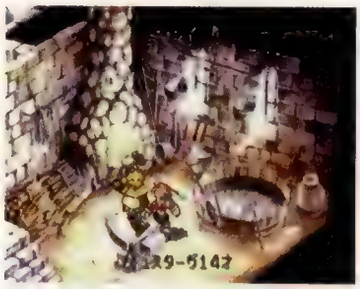
VOTO **75%**

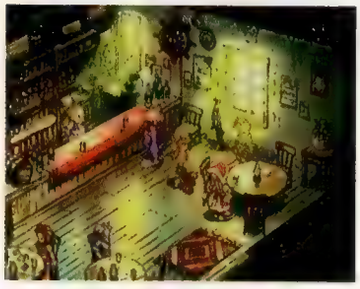
REVIEW

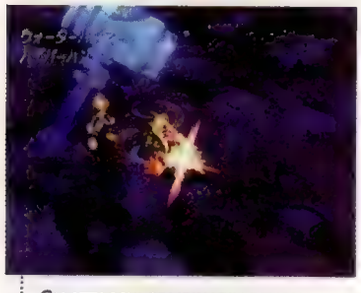
SAGA FRONTIER 2

Libertà di scelta e complessità di trama hanno caratterizzato tutti i giochi di ruolo dell'intricata serie di **SaGa**, elementi che hanno reso questi titoli tra i più difficili RPG fra quelli disponibili nel panorama nipponico. Riusciremo a non perderci anche questa volta?

Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG







GLI ATTACCHI COMBINABILI DEVONO ESSERE SCOPERTI DAL GIOCATORE.

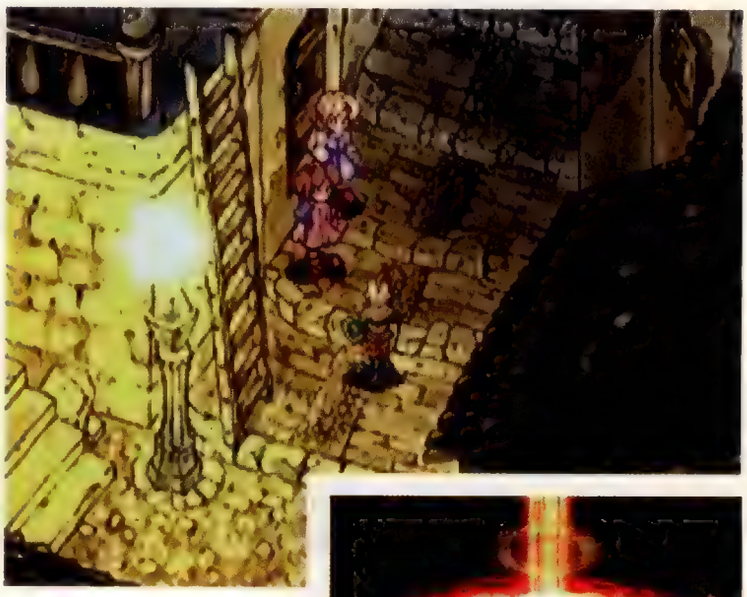
Si ringrazia **BG Games** per il gioco.

DOPO LO SCARSO SUCCESSO OTTENUTO in occidente da **SaGa Frontier**, in molti pensavano che SquareSoft avesse abbandonato l'idea di un eventuale *sequel*. La complessità della storia e la difficoltà dei combattimenti poco si adattava al giocatore medio americano ed europeo, che rimaneva spesso bloccato da intricati enigmi o nemici invincibili. L'incredibile risultato di vendite ottenuto in Giappone, superiore persino a quello di **Xenogears** e **Parasite Eve**, ha però convinto Square a realizzare un nuovo episodio della lunga serie. Sulla carta, il nuovo impianto di gioco sembrava estremamente innovativo e rivoluzionario, tanto che Sega aveva espressamente chiesto a Square di realizzarne una conversione per Dreamcast. Non sempre però le idee dei creativi videoludici risultano poi divertenti e appassionanti da giocare, soprattutto se ci si mette di mezzo il giapponese...

OLTRE IL TEMPO E LO SPAZIO

L'argomento di maggiore discussione tra i fan riguardo il precedente episodio della serie era l'assoluta mancanza di linearità offerta dalla trama. Pregio per molti e difetto per alcuni, la storia di **SaGa Frontier** è stata giudicata contorta e poco coinvolgente. Per questo motivo Square ha deciso di sostituire il precedente sistema tramite il quale veniva presentata la storia con un uno nuovo, che unisce libertà di scelta con una più rassicurante linearità. In pratica il giocatore assiste ai vari momenti della vita dei personaggi scegliendo gli eventi che si rendono di volta in volta

GLI ATTACCHI SPECIALI VENGONO ESEGUITI MEDIANTE LA COMBINAZIONE DI COLPI PIÙ SEMPLICI.



disponibili sulla mappa di gioco. E' la trama quindi la vera protagonista del gioco, un lungo racconto che si dipana tra più generazioni di eroi. Il tutto può sembrare caotico all'inizio, ma in realtà, grazie al sapiente lavoro degli sceneggiatori Square, l'intero disegno della storia diventa man mano più chiaro. All'inizio del gioco viene data la possibilità di scegliere tra due eventi riguardanti i primi due personaggi chiave del racconto. Selezionando il principe Gustav XIII, si rivive il momento in cui a causa della sua incapacità nell'uso della magia, viene esiliato ancora bambino dal suo regno. Con la seconda opzione impersoniamo il cacciatore di tesori William e veniamo a sapere della misteriosa scomparsa del padre e della sua intenzione di ritrovarlo. Terminati questi due eventi, numerosi altri vengono proposti sulla mappa di gioco: questi non seguono però una linea temporale precisa, ma sono distanziati fra loro anche di diversi anni. Vi può quindi capitare di lasciare il vostro personaggio bambino e ritrovarlo adolescente. Per aiutarvi nella scelta degli eventi, l'intera cronistoria della trama è accessibile attraverso un'apposita icona presente sulla mappa. Non tutti i capitoli in cui si divide il gioco presentano la medesima lunghezza: si va da rapidissimi stralci di vita dei protagonisti a lunghe missioni caratterizzate da ampi *dungeon* affollati di mostri di ogni tipo e complessi enigmi. Una progressione del gioco che può lasciare interdetto chi è abituato ad una narrazione più classica della trama, ma che comunque risulta egualmente avvincente ed appassionante. L'unico elemento di disagio, caratteristico solo della versione giapponese, è la necessità di comprendere pienamente il testo dei dialoghi per poter risolvere alcuni degli enigmi del gioco. Fortunatamente l'occidentalizzazione di **SaGa Frontier 2** da parte di Square/EA è già stata avviata. Si tratta solo di aspettare alcuni mesi...

IMPARO, IMPARO, IMPARO

Per realizzazione il sistema di combattimento e della gestione dei personaggi,

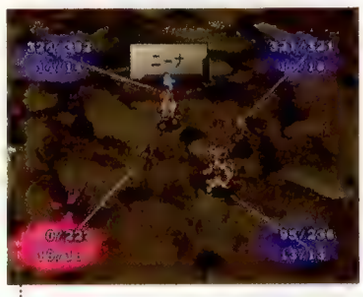
SquareSoft si è chiaramente ispirata agli episodi precedenti. Rimane infatti la divisione delle caratteristiche dei personaggi in *HP, LP, WP* e *JP*: i primi due sono dedicati allo stato di salute dei membri del gruppo, mentre gli ultimi limitano il numero di abilità e incantesimi. Questi a loro volta sono raggruppati in sei classi ciascuno e vengono imparati in combattimento. Utilizzando ripetutamente armi o magie appartenenti alla stessa classe, i personaggi studiano nuove tecniche assegnabili poi agli altri componenti del *party*. Sono anche disponibili attacchi combinati che devono essere sperimentati dal giocatore: una volta scoperti, vengono elencati in un apposito menù in modo da poterli consultare facilmente se dimenticati. Data la flessibilità della storia e la continua successione dei protagonisti del gioco, Square ha preferito non adottare un inventario di oggetti troppo complesso. L'equipaggiamento dei personaggi si limita a elmo, armatura, arma, scudo e accessori: questi ultimi sono anelli in grado di fornire poteri magici o particolari vantaggi alle caratteristiche di chi li indossa. Sono completamente assenti le pozioni. Le alterazioni di stato si curano con le magie, mentre i punti ferita si recuperano con i *Life Point*. All'inizio di ogni round di cui si compone l'incontro viene chiesto se si vuole ristabilire interamente gli *HP* dei personaggi al prezzo di un *LP*. Terminati i *Life Point* i membri del gruppo non sono più utilizzabili finché non si trova un albergo o non termina il capitolo del gioco. A differenza dei precedenti episodi, dove tutti gli *item* erano soggetti ad usura, in **SaGa Frontier 2** solo gli accessori e le armi si consumano con l'uso, non costringendo così il giocatore a portarsi appresso un considerevole inventario di oggetti. Completamente inedito invece il *Role System*, tramite il quale è possibile assegnare un differente ruolo ad ogni membro del gruppo. In questo modo è possibile incaricare un personaggio di attirare l'attenzione dei nemici, così da proteggere gli elementi più deboli oppure ostacolare l'esecuzione di attacchi combinati da parte avversaria. Le battaglie in **SaGa Frontier 2** avvengono nuovamente a turni, prima dei quali si assegnano le azioni di gioco che deve compiere il gruppo. Durante le pause tra un round e l'altro, è possibile accedere ad alcune opzioni, la cui comparsa varia a seconda dell'esito della battaglia. Ad esempio, quando il nemico che si affronta si dimostra troppo debole è possibile lasciarlo fuggire, mentre se si subisce la perdita di metà dei punti ferita disponibili viene data la possibilità di abbandonare il combattimento. Nonostante i nemici siano ben visibili nell'area di gioco, la frequenza delle battaglie è a volte eccessiva.
Fortunatamente è spesso possibile eseguire duelli in singolar tenzone con il capo del gruppo avversario: in questo caso i colpi speciali e le magie complesse non sono più disponibili mediante un semplice menù, ma devono essere scoperti combinando le abilità base del personaggio. Per quanto il duello renda più breve l'esecuzione degli scontri, è decisamente più rischioso delle battaglie di gruppo: basta infatti che muoia il vostro personaggio perché il gioco abbia termine. E' quindi consigliato salvare la partita in corso con la massima frequenza: operazione facilitata dall'opzione *Quick Save* che consente di registrare la propria posizione nella memoria di PlayStation diminuendo così i tempi di salvataggio.

COME UN CARTONE ANIMATO

Modifiche strutturali a parte, il miglioramento più evidente apportato in **SaGa Frontier 2** riguarda il comparto grafico. Alle fredde renderizzazioni in *computer grafica* dell'episodio precedente sono stati preferiti disegni dipinti a mano e poi digitalizzati: una scelta coraggiosa e costosa premiata dall'ottenimento di una resa grafica a dir poco incredibile. Le ambientazioni sembrano veri e propri quadri caratterizzati da un dettaglio e da una poesia delle immagini assolutamente irraggiungibile con la grafica 3D. Più classica la rappresentazione dell'arena di gioco durante i combattimenti, costituita da uno scarno fondale poligonale. I personaggi, pur rimanendo bidimensionali, godono di un discreto livello di dettaglio che aumenta notevolmente durante i duelli. SquareSoft ha adottato la medesima cura anche nella composizione della colonna sonora. Affidati al medesimo artista che ha realizzato le musiche di **Chocobo's Mysterious Dungeon**, i brani presenti in **SaGa Frontier 2** si amalgamano perfettamente con lo stile grafico rendendo il gioco simile ad un cartone animato. Del tutto assenti i campionamenti vocali e i pochi FMV sono costituiti da animazioni piuttosto semplici: a quanto pare per la realizzazione dei fondali è stata impiegata una buona parte del *budget* disponibile... Le periferiche compatibili includono Dual Shock e PocketStation: quest'ultima è usata per trovare nuove abilità ed oggetti mediante due semplici sottogiochi. Da segnalare infine la presenza nella confezione dello *Square's Preview Disk Vol. 4* contenente le demo giocabili di **Seiken Densetsu: Legend of Mana** e **Racing Lagoon** oltre che un catalogo dei prodotti SquareSoft. Meno frustrante del precedente episodio, **SaGa Frontier 2** è un gioco di ruolo originale, forse fin troppo. Il singolare modo in cui si sviluppa la trama e la presenza di capitoli in cui i combattimenti sono rari oppure del tutto assenti potrebbero infastidire gli amanti degli RPG più classici. Se non temete l'originalità invece, troverete **SaGa Frontier 2** un gioco di ruolo appassionante ed impegnativo.

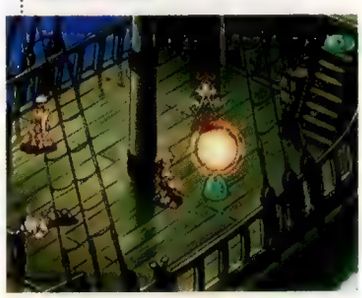
Diego Cortese

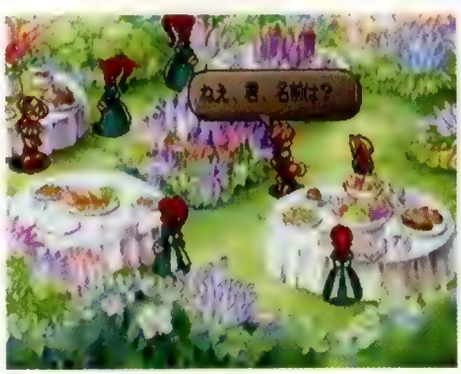
VOTO **88%**



PRIMA DI OGNI TURNO DI COMBATTIMENTO È POSSIBILE CURARE I PROPRI PERSONAGGI.

NONOSTANTE I NEMICI SIANO VISIBILI NELL'AREA DI GIOCO, EVITARLI NON È SEMPRE FACILE.

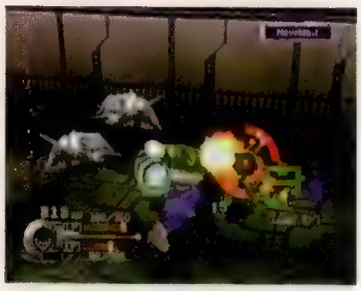


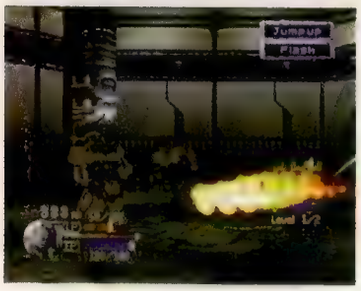


REVIEW

CYBER ORG

Stando a quanto dichiarato dai più importanti dirigenti di SquareSoft, la casa nipponica in futuro concentrerà la propria attenzione su un numero ridotto di titoli, cercando di mantenere un livello qualitativo elevato. Vedendo **Cyber Org** è davvero difficile dar loro torto...





Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Fuzz Box
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

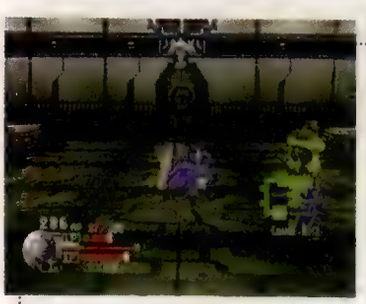
Si ringrazia BG Games per il gioco.

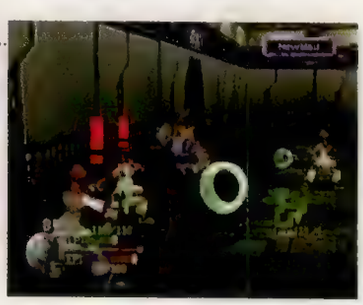
L'INTERNAZIONALIZZAZIONE DEI prodotti Squaresoft è ormai un dato di fatto. Dopo aver assaggiato una cospicua fetta del mercato videoludico mondiale con i suoi ultimi titoli, Square non si accontenta più del solo Giappone. **Cyber Org** è il suo primo tentativo d'interpretare i gusti occidentali per realizzare un gioco specificamente pensato per il mercato d'oltreoceano: una scelta che non sembra sia stata apprezzata dall'utenza nipponica. A questo punto c'è da chiedersi: se non interessa ai giapponesi perché dovrebbe piacere a noi?

CYBORG, I CINQUE SUPERMAGNIFICI

Intrepidi ed aitanti, i cinque protagonisti di **Cyber Org** sono i componenti di una squadra d'investigazione che lotta contro la criminalità intergalattica di un futuro lontano. Richiamati in servizio all'improvviso dal loro periodo di riposo, i cinque membri dello *Space Investigation Bureau* sono stati incaricati di ritrovare l'ambasciatore del pianeta Remules, misteriosamente scomparso nell'Area 23. Giunti sul luogo, scoprono una specie di deposito di navi spaziali rubate, collegate fra loro da un ammasso di tubi e strutture. Indubbiamente si tratta di atti di pirateria spaziale; sarà quindi compito del *SIB* eliminare la minaccia e recuperare l'ambasciatore.

Come in ogni squadra di supereroi che si rispetti, ogni membro del gruppo del *SIB* possiede capacità uniche e specializzazioni. T.J. è l'unico terrestre del gruppo e di conseguenza veste il ruolo dell'affascinante protagonista. Esperto in armi e tecniche di combattimento corpo a corpo, gode di caratteristiche fisiche molto bilanciate e di un arsenale dotato di un ampio raggio d'azione. La sua abilità speciale consiste in un dispositivo di invisibilità integrato nella propria tuta. Gigante è un abitante del pianeta Enorme proveniente dal sistema Misura (Misura Enorme, ehm...). Come avrete facilmente capito, si tratta del classico forzuto del gruppo. La sua arma preferita è un innesto, al quale è possibile agganciare equipaggiamenti di vario tipo come martelli, perforatrici o seghe circolari. Lento e resistente, utilizza la propria forza per aprirsi varchi in luoghi inaccessibili alle persone comuni. L'ultimo membro attivo della squadra è Fosis, un essere asessuato proveniente dal sistema Cambio. La sua specializzazione sono gli esplosivi: può infatti depositare mine di ogni tipo. Estendendo le lame che porta sulle braccia, può inoltre spiccare brevi voli. La propria agilità lo rende inoltre un difficile bersaglio per il nemico: per questo motivo è equipaggiato con una corazza molto leggera. Il coordinamento e la guida del gruppo sono affidati a Più, la classica bellona scosciata, e al misura *enanojin* Mike (come avrete capito, non è molto alto).





L'INVISIBILITÀ DI T.J. VI TORNERÀ SICURAMENTE UTILE IN PIÙ DI UN'OCCASIONE.

OGNI TANTO L'ASSOLUTA MONOTONIA DEI LIVELLI È SPEZZATA DA QUALCHE STAGE PIÙ COMPLESSO.

Una squadra tipicamente da *comics* americano quindi, che di giapponese ha solo la caratterizzazione di Itahashi Shuhoo, peraltro non molto riconoscibile...

CYBORG GADGET

In dotazione ai membri del *SIB* è assegnato un ampio equipaggiamento, interamente personalizzabile. Questi oggetti devono essere recuperati durante la missione colpendo appositi contenitori oppure recuperando quelli persi dal nemico. Ogni elemento del gruppo ha a disposizione un'armatura e quattro armi differenti, all'interno delle quali è possibile piazzare diversi dispositivi e particolari cristalli per potenziarne gli effetti. Il numero di *slot* di espansione disponibili dipende dall'esperienza accumulata dall'equipaggiamento. Peccato che le batterie necessarie al funzionamento delle armi e i medicinali

non siano molto diffusi, con il risultato di disincentivare l'evoluzione dei suddetti equipaggiamenti. Contro i nemici comuni è infatti preferibile utilizzare i più economici pugni, concatenabili peraltro in semplici *combo*. Oltre ai dispositivi di protezione ed attacco sono disponibili numerosi oggetti utili all'evoluzione ed alla cura dei personaggi. Si va da *smart bomb* dagli effetti più disparati a dispositivi che permettono di trasformare, fondere, evolvere e duplicare parte degli *item* presenti nel gioco. Essenziali infine i medicinali necessari a mantenere a livelli accettabili i sin troppi indicatori di stato dei personaggi: energia vitale, stanchezza, *Ability Point* (senza i quali non si può accedere ai terminali e ad altre apparecchiature), avvelenamento, stordimento e persino overdose da troppe medicine. Con solo una ventina di oggetti trasportabili nell'inventario, riuscire a trasportare l'equipaggiamento necessario alla sopravvivenza nel *dungeon* diviene spesso problematico.

STRUTTURA BANALE

La missione del *SIB* consiste in pratica nel disattivare la gigantesca trappola che ha catturato le navi stellari e distruggere la base dei pirati. Le aree da espugnare sono costituite da *dungeon* strutturati su più livelli. Per accedere al piano successivo è necessario individuare e accedere ad un terminale che attiva il sistema di teletrasporto. Ogni livello è costituito da un dedalo di corridoi che collegano tra loro più stanze. In ognuna di esse vi attendono i vostri avversari, in gruppi mai superiori ai quattro elementi, ed alcuni macchinari, la cui distruzione è spesso inutile. In breve, l'intero gioco si limita alla ricerca di oggetti ed alla eliminazione di nemici: un po' poco per attrarre a lungo l'interesse del giocatore. Con il progredire dell'avventura, le cose si fanno leggermente più complesse. Limiti di tempo, aree raggiungibili solo da determinati personaggi, livelli costruiti su più piani e semplici enigmi richiedono strategie di gioco più elaborate del semplice sparare a tutto ciò che si muove. La sensazione di claustrofobia non cessa però di soffocare il giocatore. Lunghi corridoi adorni solo di *texture* povere di dettaglio e stanze con pochissimo arredamento rendono l'esplorazione del gioco stressante e noiosa: scelte obbligate dalla volontà degli sviluppatori di inserire un sistema di generazione casuale della composizione della maggior parte delle aree di gioco.
Un'aggiunta che alla fine si è rivelata controproducente: è inutile avere livelli sempre diversi se, a causa della loro povertà grafica e strutturale, si confondono tutti l'uno con l'altro. La banalità dell'impianto di gioco non è l'unico elemento negativo presente in **Cyber Org**. Altri difetti rendono la missione del *SIB* più un fastidio che uno svago. I membri della squadra sono selezionabili solo in determinate aree poste sulla mappa di gioco, chiamate *Relay Point*. Se ci si trova a dover cambiare personaggio lontano da uno di questi punti si è costretti a ripercorrere tutte le aree già esplorate. L'accortezza dei programmatori nel sistemarli vicino alle aree accessibili solo da un determinato membro del gruppo e la possibilità di scambiarsi gli oggetti all'esterno dei *dungeon* riducono il verificarsi di questo problema, ma non lo eliminano completamente. I suddetti *Relay Point* sono anche gli unici punti del gioco dov'è possibile eseguire il salvataggio della partita, che per altro occupa ben tre blocchi di *memory card*. Assicuratevi quindi di avere molto tempo a disposizione prima di iniziare una partita. Di più grave entità sono i problemi mostrati dal motore grafico, che vanno da una non corretta rilevazione della collisione dei poligoni a notevoli rallentamenti quando l'azione si fa più concitata. Inestetismi imperdonabili vista la pochezza grafica del gioco. Gli effetti speciali si limitano a qualche gioco di luce e alla trasparenza dei poligoni di T.J., quando usa l'invisibilità, e degli oggetti che coprono il protagonista. Non convince nemmeno il sistema d'inquadrature, in nessuna delle tre modalità presenti. La tanto osannata gestione completamente manuale della visuale, tramite lo *stick* analogico destro, si è rivelata scomoda e poco pratica. Sarebbe stato preferibile un sistema interamente automatizzato, in modo da lasciare il giocatore libero di concentrarsi sull'azione di gioco. **Cyber Org** si dimostra mediocre anche dal punto di vista sonoro con un accompagnamento musicale rock che alla lunga risulta parecchio ripetitivo. Come primo esperimento di gioco d'azione poligonale, questo nuovo prodotto SquareSoft è decisamente poco incoraggiante: per quanto completo dal punto di vista dell'equipaggiamento disponibile e piuttosto vasto come numero di livelli, l'impianto di gioco manca di varietà annoiando in fretta il giocatore. Se questa è la considerazione che Square ha dell'utenza occidentale, viene da rimpiangere i giorni in cui si occupava solo del mercato giapponese...

Diego Cortese

VOTO **74%**

A GIUDICARE DA QUESTI FILMATI È DIFFICILE CREDERE CHE STIAMO PARLANDO DELLA STESSA CASA CHE HA REALIZZATO FINAL FANTASY VIII...

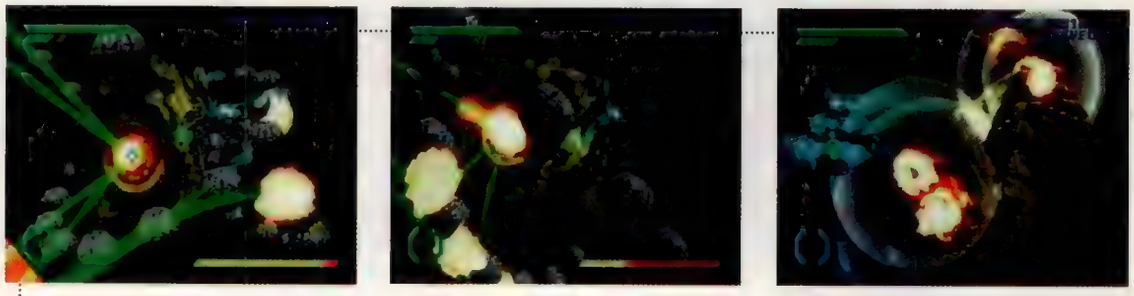
DOPO LA MORTE DI UN PERSONAGGIO, IL SUO INVENTARIO È CONSERVATO IN UNO DI QUESTI... ER, COSI.

REVIEW

OMEGA BOOST

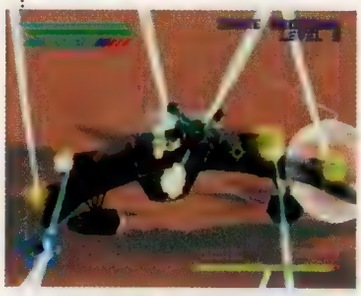
Allo stesso modo di SquareSoft, Koei, Bandai e la maggioranza delle case del Sol Levante, Polyphony Digital tenta la diversificazione dell'offerta. Con scarso successo...

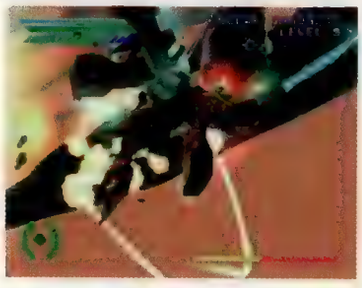
Versione:	Giapponese
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Polyphony Digital
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto



CARATTERISTICHE INTERESSANTE DI OMEGA BOOST È SENZA DUBBIO LA POSSIBILITÀ DI RUOTARE A PIACIMENTO INTORNO AI NEMICI.

LA POSSIBILITÀ DI AGGANCIARE IL NEMICO E SEGUIRNE AUTOMATICAMENTE LE EVOLUZIONI NON È UN'IDEA NUOVA, MA TROVA UN EFFICACE APPLICAZIONE IN OMEGA BOOST.





LA COMMERCIALIZZAZIONE DI OMEGA Boost segna per Polyphony l'inizio di un delicato processo di diversificazione dell'offerta. Dopo **Motor Toon GP 1** e **2** nonché **Gran Turismo 1** e **2**, l'obiettivo è evitare la fossilizzazione creativa espandendo il proprio campo d'azione oltre il confine delle simulazioni di guida. E lo sparatutto è decisamente oltre quel confine. Annunciato a sorpresa lo scorso marzo (*preview* su **SPC** di aprile), **Omega Boost era** già sugli scaffali dei negozi nipponici intorno al 20 aprile. Strano che Sony Computer Entertainment non abbia atteso che l'*hype* lievitasse un po' prima di commercializzarlo. E' indubbio che la crisi d'identità vissuta dal genere videoludico in questione e la sua scarsa diffusione in seno alla comunità che videogioca abbiano scoraggiato spese di promozione eccessive. Ciò nonostante, la partecipazione di ex-membri del team Andromeda (responsabile della serie **Panzer Dragoon** per Saturn) e dei *designer* di **Digital Mission Macross VF-X** allo sviluppo del progetto **Omega Boost** è un elemento a cui una campagna pubblicitaria massiva avrebbe potuto e dovuto dare risalto. Se molti ignorano l'esistenza di **Omega Boost** o lo confondono con la marca di un integratore vitaminico è solo perché Sony ha voluto così. Il motivo? Semplice: **Omega Boost** è mediocre, addirittura inferiore al mitico **Panzer Dragoon Zwei**.

PANZER BOOST

Come nel titolo Sega, l'azione scorre lungo percorsi prestabiliti lasciando il giocatore libero di muoversi entro i confini dello schermo. Al pari di **Panzer Dragoon, Omega Boost** presenta un sistema di controllo che lo svincola in qualche modo dalla limitante natura *on rail* dello *scrolling*. Premendo uno dei tasti dorsali è possibile "agganciare" il nemico più vicino, tenerlo al centro dello schermo e ruotare liberamente intorno ad esso. In questo caso lo *scrolling* si arresta fintanto che l'obiettivo non è stato distrutto. La pratica di agganciamento dell'obiettivo è tutt'altro che facoltativa: i nemici attaccano da ogni dove, anche da tergo, rendendo pertanto indispensabile l'impiego di questo interessante sistema di puntamento selettivo. Il giocatore è pertanto chiamato a puntare un nemico dopo l'altro, sconvolgendo costantemente la traiettoria principale con drammatiche acrobazie aeree fonte di un certo disorientamento iniziale ben presto mitigato dalla pratica.

MAX POWER

A dispetto di quanto sia lecito aspettarsi da Polyphony, il *mech* antropomorfo non è suscettibile di ritocchi meccanici o implementazioni. L'armamentario standard non subisce modifiche sostanziali per tutto il gioco limitandosi ad un cannoncino *vulcan* ed un sistema lanciamissili *homing*. Un mirino provvede a segnalare l'orientamento del cannoncino, mentre un sistema di puntamento automatico assicura che ogni colpo sparato in prossimità del nemico vada comunque a segno. Scelta comprensibile considerata la frenesia dell'azione. I missili a puntamento radar partono all'unisono verso gli obiettivi agganciati dal mirino, compiendo traiettorie ellittiche esaltate da splendide scie trasparenti. La potenza e l'efficacia dei missili è tale da rendere praticamente inutile l'uso del *vulcan*. Un terzo ed ultimo sistema offensivo ricopre il classico ruolo della *smart bomb*. Una barra energetica posta nella parte alta dello schermo mostra il livello di caricamento del *Viper Boost*. Ogni colpo portato a segno vi aggiunge una tacca. Il tasto L2 è deputato alla sua attivazione risultante in una trottola frenetica del *mech* che, avvolto in una sfera energetica, schizza zigzagando da un nemico all'altro lasciandosi dietro nuvole di rottami incandescenti. Manovre diversive sono infine operabili impiegando i tasti

OMEGA BOOST VANTA PROBABILMENTE I MIGLIORI EFFETTI ESPLOSIVI MAI VISTI IN UNO *SHOOTER* PLAYSTATION.

deputati all'attivazione di *boost* momentanei, utili per tirarsi fuori da situazioni particolarmente scomode. Sulla base delle *performance* ottenute nel corso di ogni livello, la potenza del *mech* subisce un graduale incremento. Cresce il numero di missili impiegabili all'unisono. Tutto qui. Ogni colpo subito danneggia il sistema di protezione del *mech* rappresentato dalla classica barra energetica: esaurita quest'ultima, un groviglio di scariche elettriche avverte che il prossimo colpo sarà quello fatale.

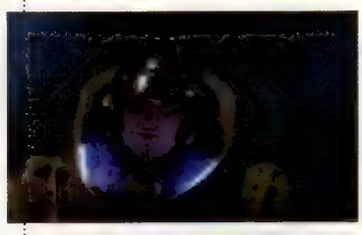
EAZY DUZ IT

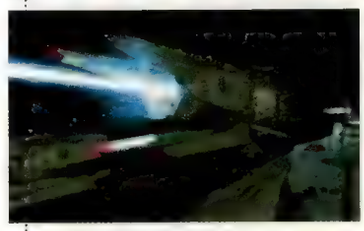
Al di là della semplicità e dell'immutabilità del sistema offensivo, ciò che maggiormente delude di **Omega Boost** è l'assoluta inconsistenza dei pericoli affrontati. Sono sufficienti pochi minuti di gioco per rendersi conto che basta muoversi costantemente lungo lo schermo sparando ritmicamente i missili *homing* per ridurre al minimo i danni e sterminare la marmaglia elettronica avversaria. Il comportamento di quest'ultima non è sotteso da alcuna *routine* di intelligenza artificiale: ogni nemico segue percorsi prefissati, spara in punti prefissati e nei momenti prefissati. E' triste poter percorrere un intero livello senza pigiare un tasto ed arrivare alla fine solo con qualche graffio. **OB** presuppone che ci si muova ed eventualmente si incappi nella traiettoria del fuoco nemico. La presenza di numerosi boss trova giustificazione proprio per questo: sono gli unici a richiedere un minimo di strategia e vanno di fatto eliminati per accedere allo *stage* successivo. Sebbene il loro comportamento non denunci alcuna capacità senziente, il loro volume di fuoco richiama l'attenzione (magari assopita) del videogiocatore. Più in generale **OB** è facile, troppo facile, nonché corto, dannatamente corto. Bastano dieci minuti per finirlo. Una decina di livelli aggiuntivi (semplici riproposizioni di quelli standard, ma dalla difficoltà decuplicata) selezionabili singolarmente dopo aver completato il gioco, invitano ad indagare i meandri del CD ancora inesplorati, ma lasciano presto con l'amaro in bocca e con la voglia di qualcosa di più. Nonostante l'inclusione di livelli sotterranei e sulla superficie dei pianeti, è difficile parlare di varietà strutturale delle ambientazioni. Laddove **Colony Wars 2** offriva sostanziali differenze fra le sequenze condotte a terra e quelle spaziali, **OB** si limita ad aggiungere un piano bidimensionale similMode 7 lasciando inalterata la struttura di gioco. Ciò determina un pesante appiattimento dell'esperienza ludica, vissuta in un clima di noia e di graduale disaffezione. Sebbene i livelli più avanzati richiedano una discreta concentrazione da parte del videogiocatore (soprattutto l'ultimo, popolato solo da imponenti boss armati fino ai denti), il restante 90% di **OB** è quasi soporifero. Aiuta a tener vivo l'interesse un impianto grafico notevole, ricco di effetti particellari, esplosioni spettacolari ed *alpha blending* a go-go. Sebbene buona parte degli effetti pirotecnici serva a coprire la povertà visiva denunciata dai tristi fondali di gioco, il risultato finale è più che soddisfacente. L'elevato *frame rate* aiuta a discernere con facilità gli eventi occorrenti durante l'azione. E' incredibile la facilità con cui si riesca a conservare un'esatta visione d'insieme della battaglia nonostante il caos dilagante. L'*environment mapping* applicato sul *mech* principale rende meno di quello applicato sulle vetture in **Gran Turismo**: nel tentativo di conferire un aspetto metallico alla corazza, l'*EM* riesce solo ad impoverirla con caotici avvicendamenti di colori che ostacolano l'esatta comprensione del suo splendido design. I replay in **OB** (un altro aspetto preso in prestito da **Gran Turismo**) sono un'interessante trovata, ma dall'utilità discutibile: una regia incapace di mostrare con chiarezza l'azione riduce le potenzialità di questa inedita implementazione. Se da un lato Omega Boost delude su quasi tutti i fronti, dall'altro rappresenta un promettente indizio sul processo evolutivo occorrente nel capo degli sparatutto 3D. Ritoccato nei punti giusti e arricchito di maggior spessore, il *concept* proposto da Polyphony merita di essere indagato in futuro. L'ottimo sistema di controllo elaborato da team di sviluppo funziona egregiamente anche in situazioni ad elevato grado di frenesia. E' il *design* di tutto il resto a fare acqua da tutte le parti; più che un gioco definitivo, **Omega Boost** sembra la prova generale per qualcosa di più consistente, un progetto concluso frettolosamente per verificare l'efficacia di alcuni elementi cardine. Con ogni probabilità vedremo il "vero" **Omega Boost** più in là, magari sul prossimo sistema Sony.

Marcello Cangialosi

VOTO **75%**

I REPLAY PERMETTONO DI APPREZZARE LO SPLENDIDO *MECH DESIGN* DI OMEGA BOOST.

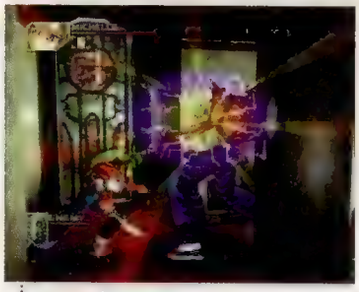




SIN DALLA SEQUENZA INTRODUTTIVA APPARE EVIDENTE UN'INNATA PREDISPOSIZIONE DI OMEGA BOOST PER IL MERCATO OCCIDENTALE. UN CAST DI ATTORI DI DUBBIO TALENTO RECITA (IN INGLESE) SU FONDALI IN CG MENTRE LE ONDE SONORE DI *SHADE* DEI FEEDER MARTELLANO IN BACKGROUND.

HARD EDGE

Estabilishing shot del sotterraneo. Stacco. Primo piano del *timer* di un ordigno esplosivo. Stacco. *Tracking shot* sui due protagonisti in fuga. Stacco. Campo medio esplosione. Inserto. La coltre di fumo lentamente si dirada. Voce fuori campo: "Ma è un clone di **Resident Evil**!". *Fade-out*. Nero.



HARD EDGE SUPPORTA LE VIBRAZIONI DEL DUAL SHOCK MA NON I *CONTROLLER* ANALOGICI. UNA SCELTA CHE NON GARANTISCE COMUNQUE L'AGILITÀ DEI COMANDI.

Versione:	Europea
Casa:	Sunsoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/Avventura

NON CHIEDETE AL TEAM DI SVILUPPO di Sunsoft da dove abbiano preso spunto per la loro ultima creatura digitale. Non fatelo almeno per i primi dieci minuti di gioco, mentre alternate occhiate saccenti verso il monitor a sguardi amorevoli verso un vecchio CD che custodite in collezione. Con la scritta Capcom. Valutate l'ipotesi che valga la pena di continuare a giocare perché, a conti fatti, **Hard Edge** ricompensa i suoi giocatori. E questo è quel che conta...

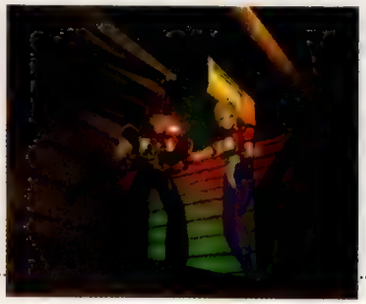
MEMORIE DEL SOTTOSUOLO

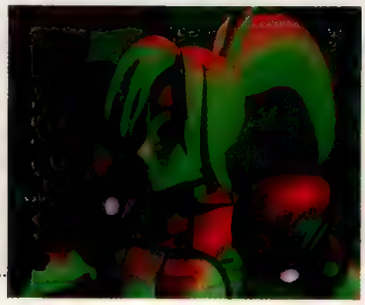
A.D. 2046. Un manipolo di terroristi prende possesso del Togusa Building, quartier generale della società per lo sviluppo bellico Machinery Gear Inc. Delle unità di polizia inviate solo due riescono ad introdursi nell'edificio, ma un misterioso segnale radio, disturbando le comunicazioni con la centrale operativa, li isola proprio dentro la tana del nemico, lasciandoli così *on their own*...

Hard Edge scoraggia con le sue premesse pretestuose quanto, se non più, dei primissimi minuti di gioco. Anche all'occhio meno esperto sono sufficienti pochi secondi per realizzare di trovarsi dinnanzi ad un fratello minore di **Resident Evil**: grafica pre-renderizzata, inquadrature angolo-claustrofobiche ed un agente speciale felice detentore di arma da fuoco; il tutto inquadrato nel canonico paradigma "esplora/uccidi/avanza". Ma il titolo Sunsoft riesce comunque a districarsi dall'etichettamento di mero clone grazie ad alcuni accorgimenti nel *gameplay* e ad una struttura di gioco generalmente solida, seppure solo marginalmente innovativa. La possibilità di guidare un team di personaggi (due inizialmente, quattro nel corso del gioco) si pone tra le principali differenziazioni rispetto ai prodotti dello stesso genere. Scegliere l'*alter ego* digitale che per stile di combattimento, velocità e potenza più si adatti alla situazione è prerogativa fondamentale; così come preoccuparsi di ben gestire gli *items* per il recupero dell'energia e per l'incremento della barra degli *HP*. Nonostante questi ultimi aggiungano un minimo di spessore alle fasi di pestaggio collettivo, dal punto di vista della violenza pura **Hard Edge** rimane comunque ancorato ad un'impostazione *à la* **Final Fight**, vista anche la discreta semplicità con la quale ci si sbarazza dei numerosi, ma ripetitivi, antagonisti minori. Se da un lato questo porta al veloce attenuamento dell'atmosfera di tensione che in **Resident Evil** e **Silent Hill** rivestiva un ruolo chiave, dall'altro non pregiudica quelle che sono le fasi di esplorazione e risoluzione degli enigmi, ben implementate nel corso di tutta l'avventura. La già citata possibilità di selezione del personaggio apre infatti il campo a possibili sfaldamenti e ricomposizioni del team, con la conseguenza di vedersi privati momentaneamente di uno dei componenti o di dover proseguire l'esplorazione su due binari paralleli, alternando il controllo di un'*equipe* a quello di un'altra. Nella fattispecie, proprio all'inizio dell'avventura, vi ritroverete a dover dividere i due agenti speciali e a procedere con ognuno nella ricognizione di due diversi piani dell'edificio, in quel momento non direttamente comunicanti. *Items* divisi ma informazioni in comune, serrature su un piano e combinazioni nell'altro, enigmi ed indizi in ordine sparso, il tutto comodamente coordinato via radio...

MYSTERIOUS WAYS...?

Nonostante il proseguire "in parallelo" possa far intuire il contrario, l'evoluzione generale di **Hard Edge** non si dimostra propriamente rivoluzionaria rispetto ai titoli simili. Di certo la possibilità di giostrare tra più enigmi e situazioni contemporaneamente si rivela appagante, ma non esclude che le fasi del gioco vadano inevitabilmente affrontate in sequenza, riportando così la struttura di base ad una certa linearità.





L'esperienza videoludica non perde però di mordente, anche per merito di una trama interessante e discretamente articolata che, nonostante le già citate scarse premesse, riesce ad attrarre per varietà di situazioni e per qualche apprezzabile colpo di teatro. Paradossalmente, alcuni dei numerosi elementi introdotti nell'intreccio rimangono addirittura in ombra, come se Sunsoft avesse preferito aggiungere situazioni e indizi piuttosto che svilupparli. Chiamatele, se volete, scelte narrative... Più organiche invece le fasi di esplorazione, gestite similmente a **Resident Evil**. Nonostante possano sollecitare ragionevoli dubbi per coerenza (vi capiterà di trovare *first-aid tubes* nei posti più impensati) e per praticità (impossibile skippare i messaggi già letti), riescono infatti ad appassionare senza appesantire più di tanto l'evolversi del gioco. Gli enigmi, mai eccessivamente impegnativi, si pongono invece nell'esatto mezzo tra gli scandalosi "buco quadrato/manovella quadrata" di **RE** e le trovate più ingegnose di **Silent Hill**, in modo da interessare il giocatore senza pregiudicare il sano istinto esplorativo/sterminatorio che caratterizza l'avventura. Ma dimenticate sin d'ora arsenali o affascinanti *items* degni di un ispettore Gadget: **Hard Edge** lascia in quel campo a bocca quasi asciutta, limitandosi ad elargire canonici liquidi ricostituenti, chiavi e informazioni varie, oltre a pochi altri oggetti dall'imprescindibile utilizzo. Anche sul versante armi alternative, nonostante i quattro personaggi abbiano dimestichezza ognuno con strumenti di offesa differenti e vantino un rispettabile campionario di attacchi, nessuna soddisfazione per gli aspiranti spargitori di sangue. Non crediate che i programmatori della Sunsoft non abbiano inserito niente del genere, ma non sperate di ottenere la minima arma supplementare finché non avrete terminato il gioco. Enorme cattiveria? Può darsi. Di certo controproducente cattiveria...

BODY MOVIN'...

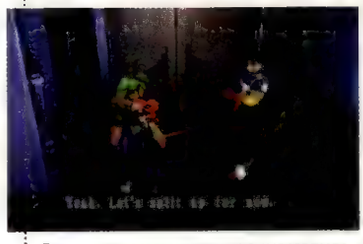
L'impostazione grafica in stile *manga* e l'utilizzo di fondali pre-calcolati garantiscono ad **Hard Edge** un buon impatto visivo, ponendolo come apprezzabile alternativa al comunque più realistico **Resident Evil**. La discreta fattura dei personaggi poligonali si scontra invece con la non eccellente malleabilità dei comandi, oltre che con la generale lentezza del ritmo di gioco. Nonostante questa leggera "bradipia" aumenti solo minimamente la difficoltà nei combattimenti (e c'è da credere che fosse proprio questa l'intenzione dei programmatori) e non intacchi le altre fasi di azione o esplorazione, anche grazie ad un apprezzabile tasto per la corsa, i fastidi peggiori si presentano negli intermezzi. Gesti scoordinati, frasi doppiate concluse in largo anticipo e volti talvolta inespressivi regnano sovrani, distruggendo spesso la credibilità delle sequenze in tempo reale e dei FMV. Pessima prestazione per un gioco posto in competizione con titoli dall'atmosfera ben più coinvolgente. Malgrado tutto la qualità tecnica dei FMV, che si attesta comunque su un buon livello, e la loro massiccia presenza durante tutta l'avventura, riescono ugualmente a garantire l'interesse del giocatore, convinto che ogni sua azione possa essere premiata con qualche secondo di piccolo, seppur inutile, cinema da *workstation*. Anche dal punto di vista sonoro il livello qualitativo non delude, con effetti di passi diversi a seconda delle superfici e qualche appagante effetto di colluttazione alla **Final Fight**. Certo, niente di più... Dove **Hard Edge** perde completamente campo è invece nell'alquanto discutibile livello di difficoltà, peraltro neanche settabile. Pochi avranno problemi nel completare il gioco in meno di sette/otto ore reali, senza aver modo di vedere la scritta di *game over* e senza dover ripetere sezioni già risolte in precedenza. La pochezza dei nemici e la generosità con la quale vengono elargiti *power-up* energetici rendono spesso superflue prudenza e strategie di combattimento, limitando di conseguenza la soddisfazione per la conquista delle nuove stanze o per l'apertura di nuovi passaggi. Di certo il gioco guadagna in fluidità (anche grazie ai salvataggi infiniti e ai caricamenti rapidi), ma è improbabile che riporre sullo scaffale un CD acquistato pochi giorni prima possa essere fonte di gioia per qualcuno.

In definitiva il titolo Sunsoft, pur non reggendo il paragone diretto con il caposcuola **Resident Evil**, appaga per equilibrio e varietà di situazioni, per la degna realizzazione tecnica e per qualche trovata interessante, divertendo con la leggerezza dell'avventura non impegnativa. Coloro che apprezzano il genere o che vogliano avvicinarvisi limitando le energie non rimarranno sicuramente delusi; per i più esigenti il consiglio è di dargli almeno una fiduciosa opportunità.

Ivan Fulco

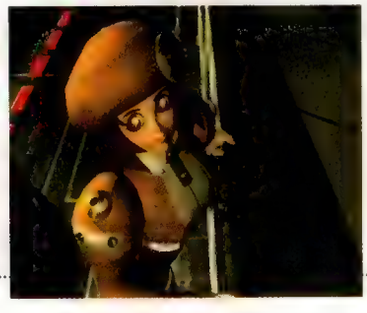
VOTO **82%**

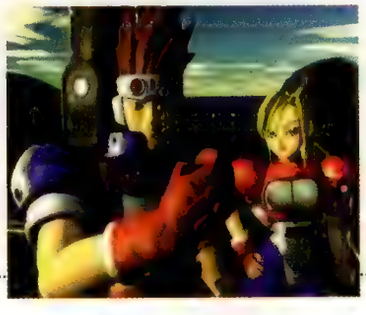
ALEX È L'UNICO PERSONAGGIO DEL GRUPPO EQUIPAGGIATO DI REGOLAMENTARE ARMA DA FUOCO. FOSSE AUTOMUNITO E MILITESENTE SAREBBE UN FATTORINO PERFETTO...



SUNSOFT NON HA RITENUTO INDISPENSABILE PROCEDERE ALLA LOCALIZZAZIONE LINGUISTICA PER IL NOSTRO PAESE, FACENDO AFFIDAMENTO SULLA PROFONDA CULTURA LINGUISTICA ITALIOTA...

HARD EDGE VI SOMMERGERÀ DI NUMEROSI E BEN REALIZZATI FMV, IL PIÙ DELLE VOLTE INUTILI PER L'EVOLUZIONE DELLA TRAMA. MA IN FONDO, *WHO CARES*?

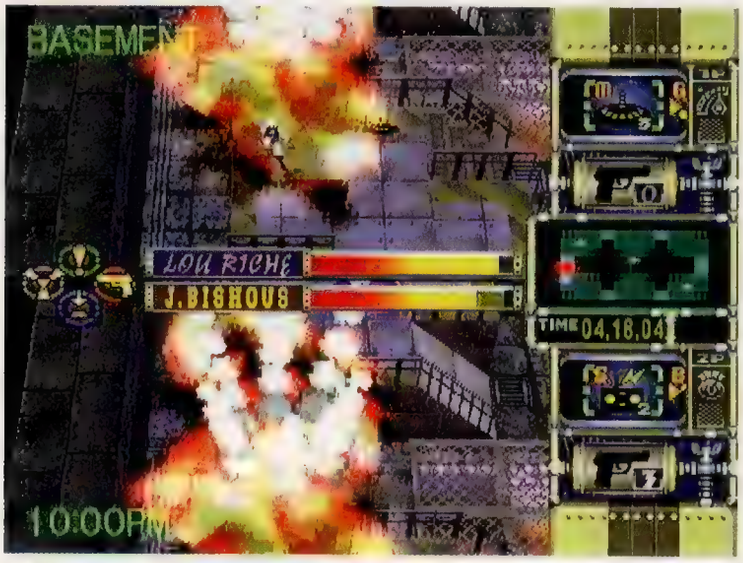


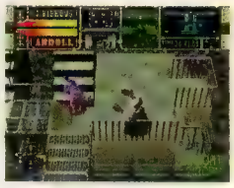


REVIEW

TRAP RUNNER

Ogni vostro passo potrebbe essere l'ultimo, in questo mondo popolato da violenti assassini e da ragazze superdotate con orecchie simili a quelle dei conigli. Cosa fare per sopravvivere? Semplice, piazzate delle bombe e... scappate!

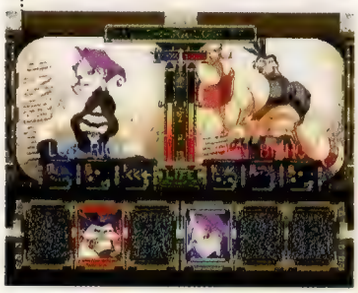




Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

ISPIRATO SENZA ALCUN DUBBIO AD un grande classico degli anni '80, ovverosia il mitico **Spy Vs Spy** per Spectrum e Commodore 64, **Trap Runner** di Konami apporta alcune modifiche al tema dell'eterna lotta tra due spie: i "combattenti" che si sfidano in una delle 36 arene di gioco, infatti, non devono affrontarsi per ritrovare qualche segreto militare o dei progetti industriali, ma per preservare i propri segreti personali e, più semplicemente, per sopravvivere. Come fare ad eliminare altre abilissime spie, sopravvissute a peripezie di ogni genere? E' semplice, basta abbandonare le armi di precisione e utilizzare una serie di esplosivi e bombe dalle devastanti capacità distruttive. Solo in questo modo avrete la certezza di aver ucciso il nemico, senza rischiare di incorrere in spiacevoli sorprese: una spia è sempre e comunque un essere umano e, per questo motivo, è difficile pensare che possa sopravvivere dopo essere stata colpita da una detonazione avvenuta a una distanza di pochi metri, se non centimetri. Per ottenere risultati ancora più devastanti, e avere una maggior garanzia di successo, è consigliabile creare delle vere e proprie serie di bombe che, esplodendo a catena, possano causare danni anche ad avversari distanti dal punto della prima detonazione. La strategia ricopre un ruolo importante in **Trap Runner**, dato che le possibilità di successo aumentano in maniera esponenziale una volta imparate le tattiche di gioco degli avversari, nonché i punti strategici in cui gli esplosivi sono meno individuabili e più pericolosi; è vero infatti che un nemico distratto potrebbe anche terminare su una mina piazzata nel bel mezzo di una stanza, ma è altrettanto vero che le scale, gli angoli e le parti più strette del livello sono le zone in cui si hanno le maggiori possibilità di successo. Inoltre non è consigliabile spargere esplosivi senza alcun controllo, dato che rischiereste seriamente di terminare su una vostra bomba, eliminandovi senza che il nemico abbia mosso un dito ed è fondamentale occuparsi anche della difesa. Studiando la tattica dell'avversario, cercando di apprendere i suoi movimenti (alcuni nemici attaccano in maniera diretta, mentre altri preferiscono muoversi nell'ombra) e i suoi schemi di gioco, diventa molto più semplice vincere, soprattutto (ovviamente) giocando contro la CPU.

SCEGLIERE TRA I SEI PERSONAGGI DISPONIBILI ALL'INIZIO PUÒ ESSERE DIFFICILE. PREFERITE LA DONNA SUPERDOTATA OPPURE IL GIGANTE DI NOME JOHN?



PROBLEMI VARI

Purtroppo sono diversi gli aspetti di **Trap Runner** non esenti da difetti, sia nel sistema di controllo che nella struttura di gioco. Iniziata una partita, il primo elemento che colpisce è l'estrema lentezza dei movimenti delle spie: più che giovani e scattanti agenti segreti, i protagonisti sembrano vecchi in pensione da una ventina d'anni. L'azione guadagna di interesse una volta apprese le varie tecniche offensive e difensive, ma la longevità rimane comunque precaria. Il colpo di grazia viene dato poi dalla realizzazione grafica: oltre a non essere molto gradevole visivamente, **Trap Runner** ha diversi problemi nel look dell'interfaccia utente. La barra indicatrice di energia (e di tutta

una serie di altri parametri) è infatti di dimensioni eccessive e riduce la visuale, non consentendo di scrutare ciò che sta succedendo in luoghi medio-lontani: la situazione è per ovvi motivi peggiore nella modalità *split screen*, dove i giocatori sono confinati in aree poco più grandi di una cartolina, in cui non è semplice comprendere ciò che sta accadendo anche a pochi metri di distanza. Inoltre i vari personaggi sono di dimensioni veramente ridotte e, anche se l'enfasi del gioco è posta sull'utilizzo dell'arena e delle varie risorse presenti, una maggiore attenzione ai dettagli avrebbe certamente giovato alla giocabilità, specialmente se consideriamo che i livelli sono tutti abbastanza simili fra loro. In un titolo in cui le esplosioni e la distruzione ricoprono un ruolo fondamentale, sarebbe stato importante inserire un gran numero di armi per garantire una buona varietà di situazioni: in **Trap Runner** invece sono solo sei le armi presenti e, tutto sommato, le differenze tra l'una e l'altra non sono poi così evidenti. Insomma, il concetto alla base del titolo Konami, in tutta la sua semplicità, era vincente: l'idea di affrontare sfide solitarie a base di detonazioni ed esplosioni di vario genere, interpretando allo stesso tempo il ruolo dell'inseguitore e quello della preda, è interessante, e una maggiore cura nella struttura e nella realizzazione avrebbero certamente portato a risultati diversi. L'unico elemento di buon livello è rappresentato dagli *stage* che, oltre ad essere discretamente numerosi (36 in totale), sono ben costruiti e offrono la possibilità di studiare diverse tattiche a seconda del personaggio prescelto e in base alla quantità di energia a vostra disposizione. Peccato solo che questo pregio passi in secondo piano a causa di una realizzazione tecnica che potremmo definire, senza timore di smentita, precaria nella grafica e, in tono comunque minore, anche nel sonoro. **Trap Runner** riesce comunque a divertire per alcune partite, ma neanche avendo sempre a disposizione un amico da sfidare (in due la giocabilità è ovviamente più elevata) possiamo considerare il titolo Konami meritevole di un voto che non sia appena al di sopra della sufficienza.

Marco Ravetto

VOTO **66%**

PIAZZARE DELLE BOMBE IN SEQUENZA PUÒ ESSERE DEVASTANTE, DATO CHE L'ESPLOSIONE A CATENA È IN GRADO DI CAUSARE INGENTI DANNI ALL'AVVERSARIO.

M-GAMES
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

PlayStation NINTENDO64 intel inside pentium II AMD K6 3DNow!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! CHIAMACI PER INFORMAZIONI

GIOCHI PLAYSTATION
USATI DA LIT. 20.000 / NUOVI DA LIT. 49.000

GIOCHI NINTENDO 64
USATI DA LIT. 50.000 / NUOVI DA LIT. 79.000

GIOCHI P.C.
USATI DA LIT. 20.000 / NUOVI DA LIT. 39.000

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
Inviatemi il listino per FAX al numero: _____
Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____
Oppure consultate il nostro sito:
www.m-games.it

Come ordinare	Vantaggi	Svantaggi
per telefono al numero 02.28.94.641	evasione veloce dell'ordine	difficoltà a prendere la linea
per posta spedendoci il tagliando	NESSUNO	l'ordine può non arrivare o può impiegare tanto tempo
per fax (24h su 24h) al numero 02.28.94.641	evasione immediata dell'ordine	NESSUNO
Su Internet www.m-games.it Consigliatissimo	Velocissima evasione dell'ordine con SCONTI particolari	Non avrete diritto alla spedizione gratis e non possiamo permutarvi l'usato

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

CONSEGNE GRATIS ordinando almeno 2 prodotti oppure ordinando anche un solo "Gioco Nuovo" per Playstation o Nintendo 64

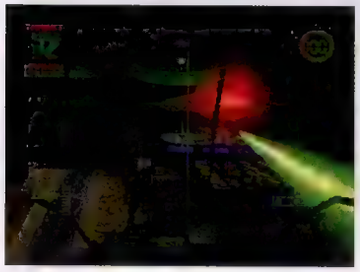
PROMOGRAFI advertising

REVIEW

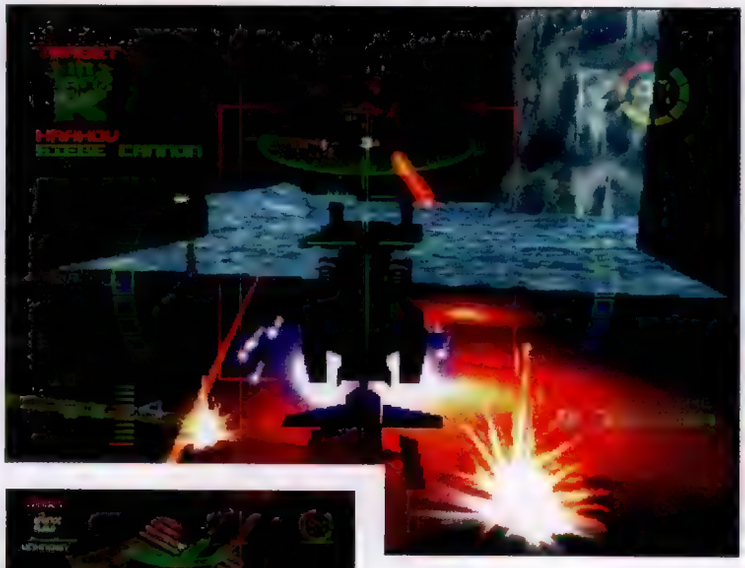
G-POLICE (PLATINUM)

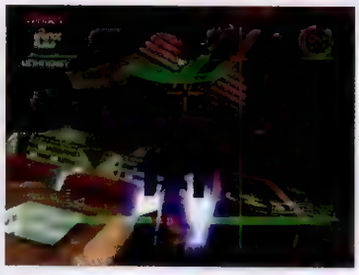
Gli elicotteri sono dei mezzi ricchi di fascino, ma riuscire a pilotarli non è certo un'impresa semplice.
A conferma di quanto appena scritto, ecco (*again*) **G-Police** di Psygnosis, ora disponibile in edizione *Platinum*.

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione



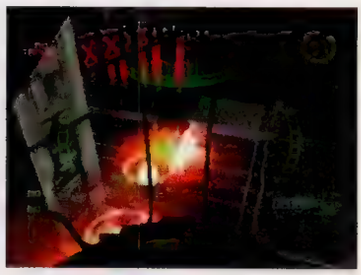
I COMBATTIMENTI AEREI SI SUSSEGUONO A RAFFICA IN G-POLICE.



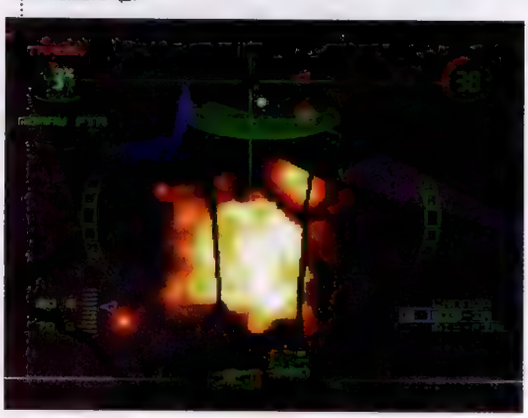


IN QUALITÀ DI APPARTENENTI ALLA forza speciale denominata *G-Police*, il vostro compito è quello di mantenere pace e tranquillità, controllando il crimine a bordo di un potente e modernissimo elicottero. L'impresa non è certo delle più semplici, dato che oltre a dover affrontare una serie di nemici veramente potenti e pericolosi, almeno nelle prime partite bisogna fare i conti anche con il sistema di controllo tutt'altro che intuitivo. Per riuscire a controllare al meglio l'elicottero, senza rischiare di schiantarsi o di muoversi troppo rapidamente o lentamente, è necessario un periodo di allenamento abbastanza lungo. Una volta presa la mano con il controllo, **G-Police** comincia a mostrare tutti i suoi lati positivi; le missioni disponibili, 35 in tutto, sono strutturate con estrema attenzione e cura per ogni particolare e la presenza di diversi obiettivi da raggiungere (distruggere i nemici, difendere i poliziotti, fermare i missili lanciati dai criminali...) riesce a mantenere elevato l'interesse per tutta la durata dell'avventura. Qualunque sia il compito da svolgere, bisogna sempre controllare con attenzione l'area di gioco per evitare di rimanere sorpresi da repentini attacchi di forze nemiche; anche se l'elicottero a disposizione della *G-Police* è tecnologicamente avanzato, non è invincibile e può sopportare una quantità limitata di danni. Oltre ad apprendere il metodo di controllo è quindi fondamentale imparare anche come utilizzare al meglio le numerose armi caricate sull'elicottero: missili, bombe e cannoni al plasma sono solo parte dell'arsenale disponibile che, se usato con attenzione, può infliggere notevoli danni ai criminali. **G-Police** non è quindi un titolo semplice e immediato, ma la costanza nell'allenamento viene premiata; i giocatori più impazienti (o quelli che non vogliono passare le prime ore di gioco ad apprendere un sistema di controllo abbastanza complicato) potrebbero trovare il titolo Psygnosis troppo complesso, ma anche a questa categoria consigliamo di perseverare. Oltre a una struttura di gioco ben congegnata, infatti, **G-Police** può contare anche su una realizzazione tecnica di discreta fattura sia graficamente, con ambientazioni in grado di creare la giusta atmosfera e con mezzi ricchi di particolari e di dettagli, che nel sonoro, ricco di effetti esplosivi e di musiche adattissime a ogni situazione. Gli appassionati di questo genere di titoli dovrebbero acquistare senza alcuna esitazione la versione *Platinum* di **G-Police**, un buon gioco, sebbene non un capolavoro, accompagnato da un prezzo decisamente "popolare".

Marco Ravetto



VOLETE MUNIZIONI INFINITE E TUTTE LE ARMI? NELLA SCHERMATA DI SELEZIONE DELL'ARSENALE TENETE PREMUTI I TASTI L1, L2, R1, ●, ▲ E ■, QUINDI PREMETE ←.



VOTO **80%**

TRA UN LIVELLO E L'ALTRO POTRETE AMMIRARE TUTTA UNA SERIE DI SEQUENZE D'IMPRONTA CINEMATOGRAFICA.

wwwisitateci.

Basta muovere un dito per entrare nel mondo del Gruppo Editoriale Futura. L'indirizzo **www.futura-ge.com** presenta tutte le pubblicazioni del gruppo: le riviste di informatica e di games, i libri e i software di Jackson Libri, le opere multimediali, le testate di fitness e benessere e la collana I Nuovi Delfini. E poi c'è Maxim, la rivista per l'uomo che, appena uscita, fa già tendenza: sul sito potete ammirare le sue stupende pin-up. E inoltre vi aspettano ricerche, anteprime e la possibilità di abbonarvi direttamente alle riviste che vi interessano. Muovete il dito. **www.futura-ge.com**

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Gruppo Editoriale Futura S.p.A. - Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (Milano)

SuperTrix

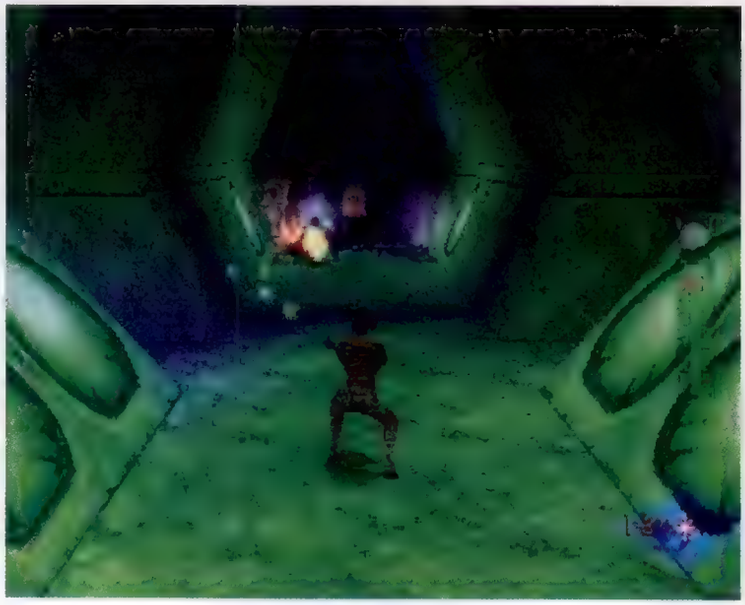
a cura di Erik Pede

AKUJI THE HEARTLESS

MENU DI DEBUG E SELEZIONE LIVELLO
Mettete il gioco in pausa e, tenendo premuto il tasto L2 o R2, premete in sequenza ←, ↑, ↑, ▲, →, ●, ←, ▲, ↑, ↓, →, →.

INVINCIBILITÀ
Mettete nuovamente in pausa e, sempre tenendo premuto un tasto a scelta tra L2 e R2, inserite la sequenza →, →, ←, ▲, ✕, ↑, ●, ←.

INCANTESIMI ILLIMITATI
Inserite la pausa e, tenendo premuto il tasto L2 o il tasto R2, spingete in sequenza ←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓. Ricordate che per rendere illimitata la vostra scorta di incantesimi dovrete prima averli trovati e raccolti.



B-MOVIE

SELEZIONE DEL LIVELLO
Uno dei titoli PlayStation più sottovalutati. Nella schermata con il logo di GT Interactive e King of the Jungle e la scritta *Press Start* premete in sequenza L1, R1, L2, R2, ●, ✕, ●, ●, ●, ●, ✕, ●, dopodiché spingete il tasto START per avere accesso all'opzione di selezione dei livelli dal menu principale..

WWF WARZONE

GIOCARE COME TUROK
Vincete il titolo WWF in modalità *Challenge* utilizzando Trainer al livello di difficoltà *Hard*.

MODALITÀ LIONS DEN MATCH
Ma che razza di nome è per una modalità di gioco? *Anyway* premete ●, ▲, ● nel corso di un incontro di tipo *Grudge*.

MODALITÀ HELL IN A CELL
Conquistate due volte il titolo WWF in modalità *Challenge* usando Undertaker al livello di difficoltà *Hard*.

MODALITÀ LADDER MATCH
Vincete per due volte il titolo WWF in modalità *Challenge* utilizzando HHH al livello di difficoltà *Hard*.

WILD 9

PIENO D'ENERGIA
Inserite la pausa e premete in sequenza R1, ▲, L1, ←, ▲, ●, ✕. Occhio però, perché in caso di errato inserimento del trucco dovrete abbandonare la partita e riprendere da capo.

RAGGIO ROSSO PIÙ LUNGO
Mettete anche stavolta in pausa e spingete →, ↑, ←, ●, ↑, ●, ●. Anche in questo caso un'eventuale sequenza errata vi costringerà a ripartire dall'inizio del gioco.

DIECI BOMBE
Sempre tenendo a mente il rischio di blocco del gioco in caso di errato inserimento del trucco, attivate la pausa e premete ✕, ●, R1, →, ▲, ✕, ▲.

TIGER WOODS '99

TERRENO DUE VOLTE PIÙ COLLINOSO
Selezionate l'opzione *Edit Name* nel menu *Player Select* e inserite la parola PUMPZ al posto del nome del giocatore.

TERRENO QUATTRO VOLTE PIÙ COLLINOSO
Recatevi di nuovo al menu *Player Select*, scegliete ancora l'opzione *Edit Name* e digitate MAXIMUMZ invece del nome del giocatore.

DISTRUGGERE L'AUTO PORTA-MAZZE
Selezionate la modalità *Practice Facility* e scegliete l'opzione *Driving*. Fatto questo, dovrete colpire per tre volte l'automobilina porta-mazze per vederla esplodere in mille pezzi.

SILENT HILL

OPZIONI AGGIUNTIVE

Recatevi alla schermata delle opzioni, premete contemporaneamente i tasti L1, L2, R1, R2 e vedrete apparire il menu *Extra Options*, all'interno del quale potrete definire i parametri per il controllo delle armi, il colore del sangue, la visuale di gioco, il movimento di fuga, il controllo del personaggio e la mira automatica.

SAMPRAS EXTREME TENNIS

TUTTI I CAMPI E TUTTI I GIOCATORI

Inserite la *password* ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI nella modalità *Tournament* per ottenere l'accesso a tutti i campi di gioco e a tutti i giocatori, compreso lo stesso Pete Sampras.

LIBERO GRANDE

GIOCARE COME GREGORIO ZONARAS

Completate la modalità *Arcade* al livello di difficoltà *Normal*.

GIOCARE COME ARNOLD LANG

Guadagnate più di 8000 punti nella modalità *Player Challenge*.

GIOCARE COME RUPRECHT GOES

Completate tutti i nove eventi della modalità *Player Challenge*.

GIOCARE COME DAVID MAGELLAN

Semplicemente collezionate più di 1150 punti in ognuno degli eventi della modalità *Player Challenge*.

OTTENERE ROLAND, EDGARD CAILAUX, POWEL GARDNER E GERALD WELLS

Vincete la *International Cup* con tutte le squadre al livello di difficoltà *Normal*.

CIVILIZATION II

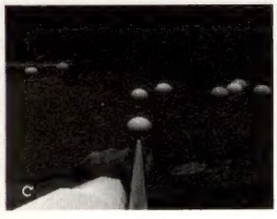
MONTAGNE DI SOLDI

Al momento di dare il nome ad una qualsiasi città, evitate di utilizzare il vostro (sarebbe un'idea decisamente poco originale, nonché un chiaro indice di megalomania) e inserite la parola _CasH tenendo premuto il pulsante R1 durante l'inserimento della "H" maiuscola. Vi ritroverete così con un bel po' di soldi in più da investire nella ricerca e nello sviluppo di nuove invenzioni.

ACTUA POOL

OTTENERE TUTTI I TAVOLI

Inserite il codice CW12 4AP (è importante ricordare lo spazio tra il 2 e il 4) al posto del nome del vostro giocatore e, una volta tornati alle opzioni per la partita, potrete selezionare tutti i tavoli del gioco, compresi quelli dalla forma più bizzarra (il più ridicolo dei quali è addirittura sagomato come una grossa "L").



NINJA

NINJA DEFORME

Nella schermata con la scritta *Press Start* lampeggiante premete tre volte il tasto SEL, tre volte il tasto L2 e ancora tre volte il tasto SEL. Udirete un suono che confermerà la corretta esecuzione del trucco e potrete giocare con un ninja dotato di testa, mani e piedi di dimensioni enormi.

INVINCIBILITÀ E OGGETTI EXTRA

Mettete il gioco in pausa nel corso di una partita e premete in sequenza L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, △, ■, ●, △, ■. A questo punto dovreste udire un suono e il vostro ninja dovrebbe acquisire una vagonata di oggetti extra e trasformarsi in uno scheletro. In caso vogliate mantenere gli oggetti, ma non la nuova forma scheletrica del guerriero, ripetete il trucco.

TUTTE LE ARMI

Inserite la pausa e premete tre volte R2, tre volte L2, tre volte R2 e infine sei volte L2. Il trucco, che verrà confermato dal solito suono, andrà ripetuto per ognuna delle armi che vorrete acquisire.

T'AI FU

SELEZIONE DEL LIVELLO

Completate il primo livello e, una volta giunti sulla schermata della mappa, premete contemporaneamente i tasti R1 e R1 per ottenere una lista da cui scegliere il prossimo livello in cui giocare.

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO Dreamcast con *pad* aggiuntivo, *VMS* e **Sega Rally 2** a £600.000 trattabili. Vendo inoltre giochi PlayStation e Saturn originali giapponesi.
Per informazioni telefonare allo 0338/9130068 e chiedere di Simone.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Tomb Raider 2, Croc, Overboard, Formula 1 '97** a £60.000 cadauno, oppure scambio con **Resident Evil 2** o **Final Fantasy VII**.
Per informazioni telefonare allo 050/24639 e chiedere di Paolo.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: **Broken Sword** (£40.000), **Broken Sword 2** (£60.000), **NBA Live '97** (£50.000), **Excalibur** (£55.000), **Croc** (£60.000), **Striker '96** (£30.000), **Resident Evil** (£55.000), **Descent** (£50.000), **FIFA '98** (£70.000), **Gran Turismo** (£80.000) o tutto a £400.000.
Per informazioni telefonare dalle 18 alle 20 allo 099/5623034 e chiedere di Davide.

VENDO in blocco a £700.000 più spese postali: PlayStation universale, *memory card* 12 blocchi, *memory card* 120 blocchi, 2 joypad, *Dual Shock* analogico, prolunga cavo, **Jeremy McGrath '98, NFL '99, Formula 1, Gran Turismo, Kick Off World, World Cup, FIFA '98, NBA Fast Break** (USA), **NBA Live '97, NBA Live '98, Adidas Power Soccer, Player Manager**. Regalo 20 CD *demo*.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0372/436115 e chiedere di Luca.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation in versione PAL: **MDK** e **Ace Combat 2** a £40.000 l'uno, **Tekken 2, SoulBlade** e **FIFA '98** a £35.000 l'uno.
Per informazioni telefonare ore serali allo 0368/3127337 e chiedere di Mino.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Cool Boarders, Tekken 2, Destruction Derby 2, Street Fighter Alpha I** e **II, The King of Fighters '95, Ridge Racer Revolution, Final Doom, X2, Soulblade, Micromachines V3, V-Rally, Rage Racer** a £40.000 cadauno o tutto in blocco a £440.000. Vendo inoltre volante Mad Catz mai usato a £90.000.
Per informazioni telefonare allo 031/606497 e chiedere di Ivan.

VENDO per PlayStation i seguenti titoli: **Suikoden** (USA £45.000) e **Rage Racer** (PAL £45.000). Vendo inoltre Game Boy Pocket (£55.000) e la cartuccia **Tin Tin in Tibet** (£30.000). Sono anche disposto ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

VENDO per PlayStation i seguenti titoli in versione PAL: **Crash 2** (£50.000), **Total NBA '96** (£40.000), **Tekken** (£30.000), **WipEout** (£25.000), **FIFA '96** (£20.000).
Per informazioni telefonare allo 0931/790152 e chiedere di Sebastiano.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Gran Turismo, Alundra** in italiano e **Tomb Raider 2** a £50.000 l'uno; **Theme Hospital** in italiano, **Broken Sword 2** in italiano, **FIFA '98: Road to World Cup, Diablo** e **Bomberman World** in italiano a £40.000; **NHL Face Off '97** a £30.000.
Per informazioni telefonare allo 0522/658383 e chiedere di Graziano o Max.

VENDO per Sony PlayStation, in versione PAL, **Need for Speed 3** a £45.000 e **Duke Nukem: Time to Kill** a £70.000, tutti e due in blocco a £100.000. Solo per residenti in Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 0338/5859654 e chiedere di Luca.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Fade to Black, ISS PRO, V-Rally, Total NBA '97** a £30.000 cadauno; **MDK, F1 '97, FIFA '98** a £40.000 cadauno; **Bushido Blade** a £50.000. Tutti con custodia e libretto d'istruzioni. A chi acquista due giochi regalo **Davis Cup Tennis**.
Per informazioni telefonare allo 02/48021899 e chiedere di Luca.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Castlevania** (PAL, £40.000), **Marvel Super Heroes** (JAP, £60.000), **The King of Fighters** (JAP, £65.000), **Parasite Eve** (USA, £65.000) e **Tobal 2** (JAP, £65.000). Cerco inoltre i seguenti giochi per eventuali scambi (solo originali): **Wild Arms** (USA/PAL), **Guilty Gear, Lunar Silver Star Story** (USA) e **Rival Schools.**
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: **Metal Gear Solid** (USA), **Hercules** (PAL), **V-Rally** (PAL), **Premier Manager 99** (PAL), **Alundra** (PAL) e **Xenogears** (JAP) o li scambio con **Street Fighter Zero 3** (JAP), **Parasite Eve** (USA), **Silent Hill** (USA), **Syphon Filter** o altri. Sono disposto anche ad acquistare i giochi sopra elencati.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 02/4404508 e chiedere di Andrea.

VENDO 30 riviste interamente dedicate alla PlayStation in blocco a sole £30.000. Vendo inoltre **Raiden Project** (PAL) a £35.000.
Per informazioni telefonare alle 21 allo 02/90319419 e chiedere di Fabio.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Mortal Kombat 4** (USA, £50.000), **Tenka** (PAL, £35.000), **Deathtrap Dungeon** (£50.000). Il tutto perfettamente funzionante ed originale. Sono preferibili eventuali scambi.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0438/794336 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi a £30.000 l'uno: **Metal Gear Solid, Bushido Blade 2, Destruction Derby 2, Bio Freaks, Nightmare Creatures, Formula Karts, Einhander, Croc, Colony Wars 2, Heart of Darkness, Chronicles of the Sword**.
Per informazioni telefonare allo 0435/31063 e chiedere di Davide.

VENDO/SCAMBIO (due titoli con un gioco recente) i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: **Tekken 3, Resident Evil 2, Actua Soccer 2, Formula 1 '97, Nuclear Strike, Street Fighters 3D** e **Dragon Ball.** Compro anche *memory card* contenenti personaggi segreti di **Resident Evil 2.** Solo residenti Grosseto, Siena e Firenze.
Per informazioni telefonare allo 0564/990666 dopo le 18.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: **Destruction Derby 2** (PAL, £25.000), **ISS Pro** (PAL, £25.000), **Virtua Rally** (PAL, £40.000), **Tomb Raider II** (PAL, £40.000), **Pandemonium!** (PAL, £25.000), **Soul Blade** (USA, £35.000), **The Grandstream Saga** (USA, £65.000), **Saga Frontier** (USA, £60.000), **Azure Dreams** (USA, £65.000). Tutti in ottime condizioni, spese postali non incluse.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 06/4391659 e chiedere di Roberta.

VENDO Metal Gear Solid Premium Package edizione limitata (JAP).
Per informazioni telefonare allo 0521/771423 ore pasti e chiedere di Roberto.

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Tactics Ogre, Ogre Battle, Kartia, Master of Monster, Tales of Destiny**. Scambio anche giochi. Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 080/3978149 e chiedere di Biagio.

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Computer *Land* CLD Distribuzione

1 CLD ANNIVERSARIO — FRANCHISING — 1 CLD ANNIVERSARIO

CASSANO MAGNAGO (VA) Via IV Novembre, 66 Tel. 0331 281343 Fax 0331 204074
VARESE Via Magenta, 14 E-mail: cland@working.it Tel. 0332 831517
NUOVA APERTURA :TREVISO Via Monte Grappa, 28 Tel. 0422 230161 Fax 0422 269947

www.consoleland.it

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI

VIDEOGIOCHI

PlayStation · NEOGEO POCKET COLOR · NINTENDO64 · WonderSwan · GAME BOY COLOR · PC CD · Dreamcast · N64

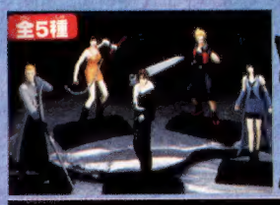
ANCHE DA COLLEZIONE ::

PC Engine · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · 3DO · SEGA · JAGUAR · NEO·GEO · SEGA GAME GEAR · PC-FX

GIOCHI HENTAI PCCD

VM18

ACTION FIGURE



PORTACHIAVI

ACTION FIGURE DI TUTTI I MANGA E VIDEOGAMES
SNODABILI E MULTI-ACCESSORIATI
FINAL FANTASY VIII, TEKKEN 3, QUAKE, RESIDENT EVIL...

DISTRIBUTORI UFFICIALI
JAST USA (J-LIST)
CARTONI ANIMATI, T-SHIRT, GADGETS...

VENDITA AL PUBBLICO E
RIVENDITORE
FANTASTICHE CONVENZIONI
PER CD POINT

DISPONIBILI CONTRATTI
FRANCHISING

ARRIVI NOVITA' GIORNALIERI DA GIAPPONE E USA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MET

SALDI ESTIVI

GAME HUNTER L. 59.000

finalmente diponibile l'ultima evoluzione di action replay aggiornata con i trucchi dei giochi più recenti.
FUNZIONA ANCHE DA MODIFICA UNIVERSALE!!

TWIN SHOCK L. 30.000

disponibile in 10 colori
meccanica brevettata a doppia vibrazione.

DUAL SHOCK SONY L. 40.000

prezzo bomba per un prodotto bomba!

VENDITA DVD VIDEO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA 24/48 h

SUPER PROMOZIONE!!!

LIBERO GRANDE

\+

ACTION REPLAY GAME ENHANCER

\+

?

GIOCO EURO A SCELTA

= L. 180.000

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.